ВЕСЬ ТИРАЖ
С 2 DVD

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

+ПОСТЕР
+НАКЛЕЙКИ

ИГРОМАНИЯ

№11 (146) 2009
WWW.IGROMANIA.RU

В РАЗРАБОТКЕ

DEATHSPANK

FAIRYTALE FIGHTS

SHATTERED HORIZON

DISCIPLES 3: РЕНЕССАНС

ВИДЕОМАНИЯ

UNCHARTED 2: ОГРОМНЫЙ ОБЗОР ГЛАВНОЙ PS3-ИГРЫ ЭТОГО ГОДА

ПЕРВАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

ИСТОРИЯ ВСЕЛЕННОЙ HALO

ВЕРДИКТ

RISEN

TROPICO 3

DRAGON AGE: ORIGINS

S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

ASSASSIN'S CREED II

WWW.IGROMANIA.RU
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР
09011>
9 771560 258026

ИГРЫ ELECTRONIC ARTS
НА ВЫСТАВКЕ ИГРОМИР 2009
ВВЦ, пав.57, 2-й этаж, 6–8 ноября

В ПРОШЛОМ ГОДУ МЫ ЗАБИЛИ БОЛЬШЕ
40.000.000 ГОЛОВ
СЫГРАЙ ЕЩЕ ЛУЧШЕ В НОВОМ СЕЗОНЕ

НАСКОЛЬКО БОЛЬШЕ МОЖЕТ СТАТЬ ФУТБОЛ?

РОСГОССТРАХ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ
ТЕПЕРЬ В ИГРЕ!
НА PC, PLAYSTATION®2 И PLAYSTATION®PORTABLE

В ПРОДАЖЕ С 2 ОКТЯБРЯ

FIFA.EASPORTS.COM
ИГРАЙВFIFA10

РЕКЛАМА
3
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS

© Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Продукт обладает официальной лицензией FIFA. © Логотип FIFA OLP является интеллектуальной собственностью и товарным знаком FIFA. Все права сохранены. Произведено по лицензии Electronic Arts Inc. "PS", PlayStation", "PLAYSTATION", и "PSP" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

Игромания

11 НОЯБРЬ (146) 2009

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор Алексей Макаренков
Редактор игрового раздела Олег Ставицкий
Редакторы Антон Белый, Игорь Асанов, Максим Еремеев, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова
Железный цех Юлия Иванова
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки, обложка*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*; Вадим Лунев, *дизайнер*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура Мария Луговская, Дмитрий Зайцев
Ассистенты издателя Надежда Недова, Наталья Малахова

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редактор Алексей Дмитриев
Верстка и программирование Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Мария Королева, Ярославна Михайлова, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон Пресс» *www.aviton-press.ru*
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1
Тел./факс (495) 231 2368
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ
Тел. (495) 231 2365
Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
Advertising and Marketing Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-18021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2009 Тираж 181 346
© Igromania, 1997-2009 Circulation 181 346

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 24 ноября!
«Игроманию Лайт» №11 — с 3 ноября.
«Игроманию Лайт» №12 — с 17 ноября.

Привет!

Разгар сезона осень-зима, как и обычно, не оставляет места для долгих вступлений. Поэтому сразу к делу. Вот, скажем, две свежие ролевые игры, на которые стоит обратить внимание. Первая — Dragon Age (*стр. 72*), следующая великая игра от BioWare и, разумеется, первый претендент на главную RPG года. За последние пару лет мы уже так много и часто рассказывали об этой игре, что уже как будто и не сомневались, что речь идет как минимум о шедевре и столпе жанра. Так оно и получилось. Вторая важная RPG — Risen (*стр. 78*). Тут как в старом анекдоте — у авторов Gothic, что бы они ни делали, все равно получается Gothic. Игра, в общем-то, неплохая, но играть в четвертый раз в одно и то же уже несколько утомительно.

За последний месяц произошло два важнейших события в мире шутеров. Первое событие — релиз игры «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» (*стр. 88*). Третья редакция главного постсоветского шутера. Это действительно тот самый «Сталкер мечты», в который многие хотели поиграть еще несколько лет назад. Если интерес еще не пропал — добро пожаловать.

Вторая интересная новость. Operation Flashpoint: Dragon Rising (*стр. 84*), как многие и боялись, все-таки оказался больше шутером, чем военным симулятором. Впрочем, самое главное, за что любили оригинал, — атмосферу почти *настоящей* современной войны — здесь любовно сохранили и приумножили.

Ну и, наконец, для любителей узких жанров у нас тут россыпью: Tropico 3 (*стр. 94*) —симулятор банановго диктатора с отличным латинским саундтреком, Zuma's Revenge (*стр. 110*) — продолжение *той самой* «Зумы», главной казуальной игры столетия, наконец, фанатам сурового инди ни в коем случае нельзя пропускать Hammerfight (*стр. 106*) — шикарный сюрреалистический симулятор молотов и наковален.

Обложку этого номера занимает одна из самых ожидаемых игр года — Assassin's Creed 2. В отчетный месяц мы как следует поиграли в предрелизную версию и теперь готовы рассказать все самое интересное — начиная буквально со *стр. 28*. Кроме того, за последние недели мы успели посмотреть на уже почти законченный Disciples 3 (*стр. 44*), узнали все, что хотели, о DeathSpank (*стр. 52*) — новой игре создателя Monkey Island Рона Гилберта, а также до дыр затерли пресс-версию чудесной игры Fairytale Fights (*стр. 56*), совершенно мракобесного клона LittleBigPlanet — с бензопилами, кровью и расчлененкой.

Ну а сезон, а вместе с ним и хорошие игры, как вы понимаете, на этом далеко не заканчивается. Пользуясь моментом, играйте как можно больше — в грядущем месяце будет уже не до того. Главная тема нашего следующего номера — великий и ужасный Modern Warfare 2.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

«Заниматься играми»

В прошедшем месяце наш колумнист и специальный корреспондент Сергей Климов встретился с человеком, который вот уже много лет делает чудесные RPG про магов и драконов на деньги, заработанные с продажи контрабандной черной икры и выполнения заказов бельгийской мафии. Другие, не менее шокирующие подробности этой встречи — см. на *стр. 162*.

СОДЕРЖАНИЕ №11 (146) 2009

Assassin's Creed 2 «Игромания» провела час наедине с предфинальной версией игры

Fairytale Fights LittleBigPlanet на крови и костях

10-27 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
12 Новостной меридиан
26 Даты выхода игр

28-32 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
28 Assassin's Creed 2

34-63 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
34 ***Рейтинговая система рубрики R&S***
35 Deponia
36 M.U.D. TV
38 Heroes of Newerth
40 Gratuitous Space Battles
42 Mount & Blade: Огнем и мечом
44 Disciples 3: Ренессанс
48 Elements of Wars
50 Shattered Horizon
52 DeathSpank
56 Fairytale Fights
62 Blacklight

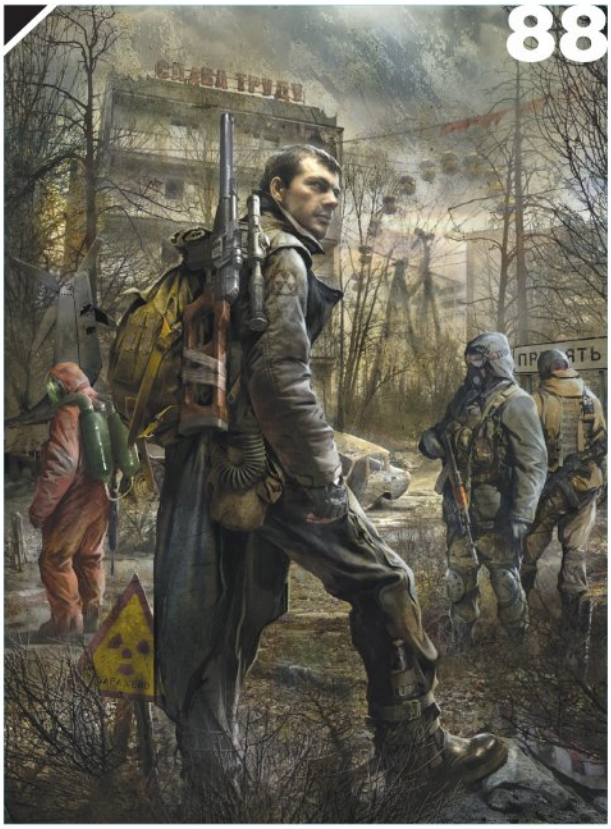
64-68 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
64 Под крылом Microsoft
65 Max Blastronaut
66 Dust: An Elysian Tail
68 Hurricane X2

70-118 R&S: ВЕРДИКТ

Мини-рецензии
70 Слово редактора * Left 4 Dead: Crash Course * Need for Russia 3
71 Fate: The Traitor Soul * Sacred 2: Ice & Blood

Полные рецензии
72 Dragon Age: Origins
78 Risen
84 Operation Flashpoint: Dragon Rising
88 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
94 Tropico 3
98 Madballs in Babo: Invasion
102 Darkest of Days
104 Section 8
106 Hammerfight
108 F.E.A.R. 2: Reborn
109 Tales of Monkey Island: Chapter 3 — Lair of the Leviathan
110 Zuma's Revenge!
111 Pirate Hunter: Сомалийский капкан

ИГРОМАНИЯ



S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти Тот же «Сталкер», но с внятными квестами и без багов

112 Heroes Over Europe
113 Twin Sector
114 Линия фронта. Битва за Харьков
115 Championship Manager 2010
116 Enter the Story
118 Миротворец

120-121 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
120 Overlord 2 * Mass Effect: Золотое издание * Goin' Downtown * Mini Ninjas
121 Anno 1404 * Resident Evil 5 * Даты выхода локализаций и отечественных проектов

Dragon Age: Origins Кровь, расизм и слезы в самой суровой ролевой игре от BioWare

Алфавитный список игр в номере

Age of Conan: Hyborian Adventures 19
Aion 184
Alpha Protocol 26
Anno 1404 121
Assassin's Creed 2 26
Batman: Arkham Asylum 24
Battlefield 1943 26
Battlefield: Bad Company 2 26
BioShock 13
BioShock 2: Sea of Dreams 26
Blacklight 62
Blood Ties 121
Blur 26, 121
Borderlands 26
Call of Duty: Modern Warfare 24
Call of Duty: Modern Warfare 2 26
Championship Manager 2010 .....115, 121
Cities XL 26
Clover 25
Code of Honor 3: Современная война 121
Colin McRae DiRT 2 26
Counter-Strike: Source 21
CrimeCraft 20
Dark Void 26
Darkest of Days 102, 121
Daxter 20
Dead Rising 2 16
Dead Space 2 11
Dead to Rights: Retribution 26
DeathSpank 52
Deponia 35
Diablo 2 12
Disciples 3: Renaissance 26, 44
Disgaea 2: Dark Hero Days 26
Dragon Age: Origins 26, 72
Dreamfall: The Longest Journey 19
Dust: An Elysian Tail 66
Elven Legacy 16
Empire: Total War — Warpath Campaign 18
Empire: Total War — На тропе войны 121
Enter the Story 116
EVE Online 21
F.E.A.R. 2: Reborn 108
Fairytale Fights 56
Fallout 2 23
Fallout 3 13
Fallout 3: Game of the Year Edition 26
Fate: The Traitor Soul 71
FIFA 09 15
FIFA 10 15
Final Fantasy Tactics Advance 18
Football Manager 2010 26
Gears of War 14
Goin' Downtown 120
Gran Turismo 22
Grand Theft Auto 4 15
Grand Theft Auto: San Andreas 121

СОДЕРЖАНИЕ №11 (146) 2009

Madballs In Babo: Invasion Единственный в мире шутер, где каждое попадание — хедшот

122-123 ИГРА МЕСЯЦА
122 Итоги голосования за период с сентября по октябрь 2009 года
123 «Игромания» рекомендует

124-125 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
124 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

126-161 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
126 Железные новости
128 Железные новинки

Теория
134 Мобильная платформа Android
140 Игровая платформа Intel P55
144 Тестирование моноблоков
148 Новая линейка от Gigabyte

Тесты
149 Компьютер Depo X5
150 Материнская плата MB Gigabyte GA-GC330UD
152 Графический планшет Genius EasyPen i405
153 МФУ Epson Stylus TX419
154 Видеокарта ASUS ROG Matrix GTX285
158 Разумный компьютер за разумные деньги
160 Горячая линия: железо

162-179 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
162 Последние из могикан. Интервью с директором студии Larian Свеном Винке
172 За гранью виртуальности
176 Игры в игры

Книги
178 Gears of War: Боевое братство
179 Halo: Падение Предела

Aion MMORPG, в которой можно воспарить над полем брани на собственных крыльях

Алфавитный список игр в номере

Grand Theft Auto: Vice City 121
Gratuitous Space Battles 40
Half-Life 21
Half-Life 2 13
Halo MMO 21
Hammerfight 106
Heroes of Newerth 38
Heroes Over Europe 112, 121
Homeworld 20
Hurricane X2 68
Inquisitor 12
Jumpgate: Evolution 26
Just Cause 2 26
Killzone: Liberation 20
Left 4 Dead 11
Left 4 Dead: Crash Course 70
Left 4 Dead 2 ..... 11, 26, 121
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues 26
LocoRoco 20
Love Death 4 15
M.U.D. TV 36
M-11 48
Madballs in Babo: Invasion 98
Mafia 2 26
Manhunt 121
Manhunt 2 121
Mass Effect 2 26
Mass Effect: Золотое издание 120, 121
Max Blastronaut 65
MediEvil 20
Midnight Club 2 121
Mini Ninjas 120
Monster Hunter 11
Mount & Blade: Огнем и мечом 42
Nanny 911 121
Napoleon: Total War 26
NecroVisioN: Lost Company 121
Need for Russia 3 ..... 70, 121
Ninja Blade 26
Operation Flashpoint: Dragon Rising 84, 121
Order of War: Освобождение 121
Overlord 2 120
Pac-Man 21
Party Down 121
Patapon 20
Pirate Hunter: Сомалийский капкан 111
Plan It Green 121
Planescape: Torment 12
Pro Evolution Soccer 2010 26
Project Aftermath: Ответный удар 121
QuakeLive 25
Red Dead Redemption 26
Red Faction: Guerrilla 121
Resident Evil 5 121
Resident Evil: Afterlife 12
Resistance: Retribution 20
Ride to Hell 26

ИГРОМАНИЯ

За гранью виртуальности Все о технологии аугментации реальности

180-181 ИГРОСТРОЙ

182-195 ИГРА В ОНЛАЙНЕ
182 Новости онлайновых игр
184 Играем: Aion
190 Играем: Shaiya: Желания Богини
192 События и факты
194 Интересное в Сети

196-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»
КАЛЕНДАРЬ
199 Shattered Horizon
200 Risen

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды
203 Читательские пасхалки
Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест №11. Ноябрь
205 Сканворд №11. Ноябрь
Фотографическая память №11. Ноябрь
Подведение итогов за №09/2009

208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Fairytale Fights
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Fairytale Fights
Shaiya: Light and Darkness
Disciples 3: Renaissance
Need for Speed: Shift

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:	
Electronic Arts	2-я обложка
Electronic Arts	3-я обложка
Innova	4-я обложка
В номере:	
ASUS	7
Cooler Master	133
COWON	83
Electronic Arts	33, 39
Microsoft	93
MSI	157
MTV	191
Nokia	117
QWERTY (ОАО «Центральный телеграф»)	17
Soft Club	9, 37, 41, 43, 61, 69, 101
Sven	25
Дистрибьюторская компания	
Си-Трейд	155
КРИ	119
ТехноМир	207

Алфавитный список игр в номере

Risen 78, 121
Rogue Warrior 121
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 88
Sacred 2: Ice & Blood 71, 121
Samurai Warriors 2 121
Scorpion: Disfigured 121
Second Life 16
Section 8 ....104, 121
Serious Sam HD 26
Shaiya: Желания Богини 190
Shattered Horizon 50
Silent Hill 12
Silent Hunter 5 26
Simon the Sorcerer: Тупые пришельцы 121
Sins of a Solar Empire 22
Spectre 22
Spore 13
Spore Creature Keeper 26
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes 121
Star Wars: The Force Unleashed. Ultimate Sith Edition 26
Tales of Monkey Island: Chapter 3 — Lair of the Leviathan 109
The Incredible Machine 15
The Saboteur 26
The Settlers 7: Paths to a Kingdom 14, 26
The Sims 3: World Adventures 26
The Star Wars: Knights of the Old Republic 2 —
The Sith Lords Restored Content 23
The Witcher 13
The Witcher 2: Assassins of Kings 10
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 121
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 14
TrackMania 12
TrackMania 2 24
Tropico 3 94
Twin Sector 113
Two Worlds 2 26
Virtua Tennis 2009 121
Warcraft 3: Reign of Chaos 22
Warhammer Online 15
Wolfenstein 20
Zuma's Revenge! 110
Адская машина 121
Аллоды онлайн 121
История войн: Александр Невский 121
Линия фронта. Битва за Харьков 114
Машинариум 26, 121
Миротворец 118, 121
Нью-Йорк 2072: Смерть в большом городе 121
Нэнси Дрю: Записки черной кошки 121
Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек 121
Открыть огонь! Танковый прорыв 121
Пила 121
Покорители галактики 121
Пушистики: Играем с котятами 121
Синдбад-мореход: В поисках волшебного имбиря 121
Стильные девчонки: Рок-звезды 121
Убойная скорость 121

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое!

Что нового об Alan Wake?

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

Игровые

3D Dot Game Heroes
All Points Bulletin
Assassin's Creed 2
Bayonetta
Comic Jumper: The Adventures of Captain Smiley
Dead Rising 2
DeathSpank
Lost Planet 2
Napoleon: Total War
Nier Replicant
Ninety-Nine Nights 2
Resonance of Fate
Runaway: A Twist of Fate
Splinter Cell: Conviction
The Secret World
The Settlers 7: Paths to a Kingdom
Trinity: Souls of Zill O'll
Yakuza 4

SPECIAL

Репортажи

Alan Wake
Army of Two: The 40th Day
Assassin's Creed 2
Final Fantasy XIII
Just Cause 2
Star Wars: The Old Republic
The Last Guardian
The Witcher 2: Assassins of Kings
Wet

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Bayonetta
BioShock 2
Dead Rising 2
James Cameron's Avatar: The Game
Lost Planet 2
Skate 3
The Saboteur
Warriors: Legends of Troy

PC

Lost Horizon
Empire: Total War — The Warpath Campaign

PS3

God of War 3
Heavy Rain
ModNation Racers
Quantum

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

История Halo
Легендарный Тим Шейфер
Дневники «Аллодов онлайн», часть 6

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Dark Void
Donkey Kong Country 3
Halo 3: ODST
Mac против PC
PlayStation Home
Serious Sam HD
Spectrobes: Origins
Xbox 360 Avatars

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Colin McRae DiRT 2
Gran Turismo
Marvel Ultimate Alliance 2
MotorStorm: Arctic Edge
Need for Speed: Shift
The Beatles: Rock Band
Uncharted 2: Among Thieves
Wet
Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

8-bit Trip
Dead Fantasy 5
Halo: Natal
Mega64: эксклюзивы
Нацисты и тетрис
Wii: стань качком
Prototype: The Movie
Slo-mo в мультиплеере F.E.A.R. 2: Project Origin

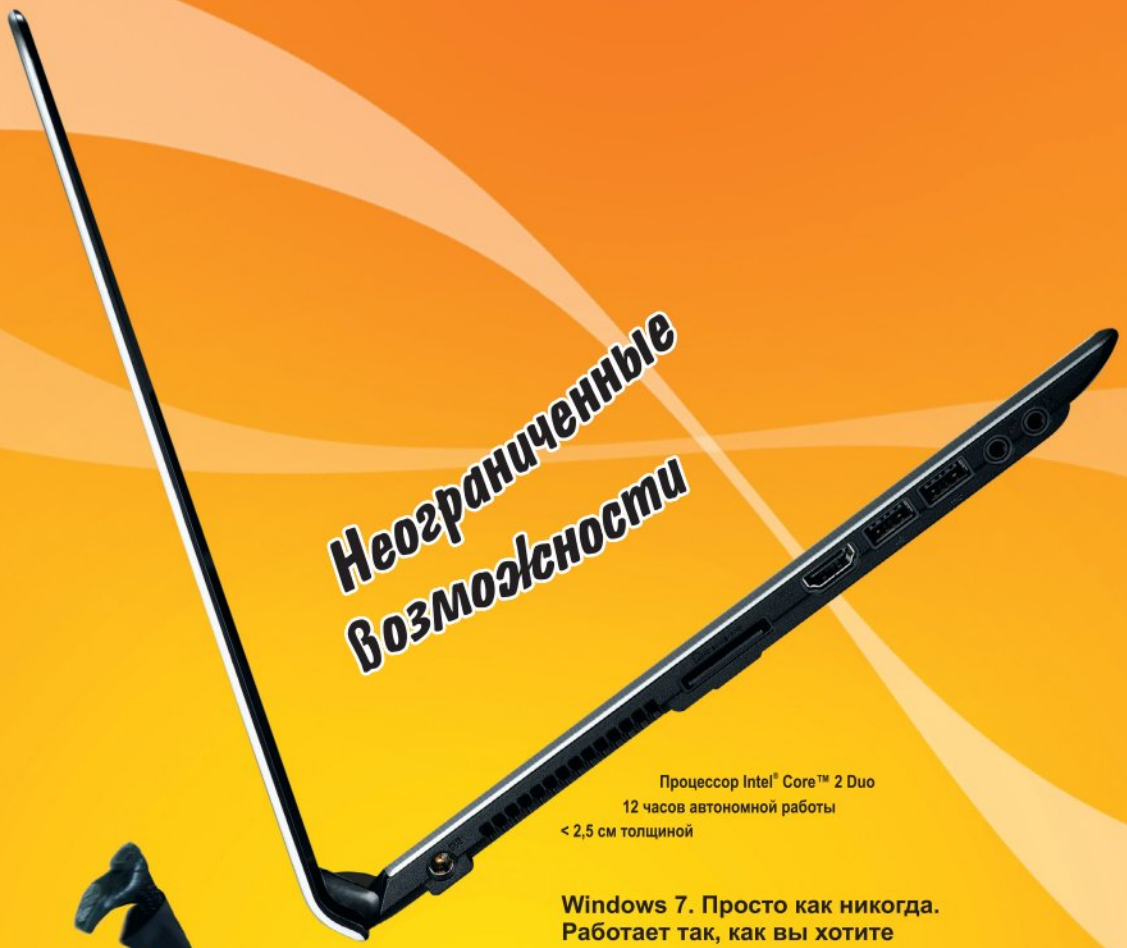
От винта!

Выпуски № 29, 119

Мнение редакторов о Uncharted 2.

Windows®. Жизнь без преград. ASUS рекомендует ОС Windows 7.

Windows 7



Неограниченные возможности

Процессор Intel® Core™ 2 Duo
12 часов автономной работы
< 2,5 см толщиной

Windows 7. Просто как никогда.
Работает так, как вы хотите

Ноутбуки ASUS UL серии

Новые ноутбуки ASUS UL-серии с предустановленной подлинной Windows® 7 Домашняя базовая, оснащенные энергоэффективным процессором Intel® Core™ 2 Duo SU7300, позволяют добиться максимальных результатов как в работе, так и в игре. Тонкий (менее 2,5 см толщиной) ноутбук ASUS UL50V с дискретной видеокартой NVIDIA® GeForce® G 210M дает возможность насладиться самыми лучшими развлекательными приложениями, доступными на ноутбуках. Кроме того, эксклюзивная функция Graphix Boost позволяет в зависимости от текущих задач переключаться с интегрированного на дискретное графическое ядро, добиваясь экономии энергии или повышенной производительности. В результате время автономной работы ноутбуков ASUS UL-серии составляет до 12 часов*, поэтому можно работать и развлекаться целый день, где бы вы ни находились.

Новая серия ASUS UL. Неограниченные возможности.

*зависит от конфигурации и характера использования

www.asus.ru
Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Информацию о том, где купить ноутбуки ASUS в Москве и Санкт-Петербурге, можно найти на сайте www.asusnb.ru

Владивосток: В-Лазер (4232) 218-000; ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 22-22-025; Клосс (343) 216-17-01; Норд 8-800-2000-787; **Ижевск:** Ваш Дом (3412) 451-414; Корпорация «Центр» (3412) 91-88-11; **Казань:** Ноутбукофф (843) 264-39-32; **Киров:** Технополис (8332) 480-888; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561; Старком (3912) 49-11-11; **Липецк:** Регард-тур (4742) 220-555; **Новосибирск:** ГОТТИ (383) 362-00-44, Левел (383) 212-00-05; НЭТА (383) 304-10-10; Техносити (383) 22-33-770; **Нижний Новгород:** Алтэкс (831) 411-87-87; **Норильск:** Юрмала-М (3919) 46-73-36; **Омск:** РИТМ (3812) 20-05-08; **Пермь:** Ноутбукофф (342) 270-01-11; Ноутовъ (342) 210-10-84; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 240-40-32; Санрайз (863) 243-65-65; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01; **Саратов:** АТТО (8452) 444-111; **Сургут:** Компьютерный супермаркет «ПЕРВЫЙ» (3462) 247-000; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12; ФортеВД (347) 260-00-00; **Чебоксары:** Кварток (8352) 62-55-51; **Якутск:** Респект (4112) 44-55-44

DVD-МАНИЯ

Демоверсия Need for Speed: Shift

ДЕМОВЕРСИИ
Machinarium
Need for Speed: Shift
Pro Evolution Soccer 2010

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Neverwinter Nights 2 — Dark Waters
Unreal Tournament 3 — The Ball
Half-Life 2: All Sounds Replace with My Voice

Подборки
ArmA 2
FIFA 09
Grand Theft Auto 4
Left 4 Dead
Need for Speed: Shift
Soldat
Team Fortress 2
World in Conflict

Бонусы

ИНТЕРЕСНОСТИ
AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! — A Reckless Disregard for Gravity
Alien Shooter: Revisited
Driving Speed 2
Osmos

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ
Грибная эра
Полцарства за принцессу
Суперкорова
FarmCraft

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ
Shaiya: Желания богини

ПАТЧИ
ArmA 2
Batman: Arkham Asylum
Call of Juarez: Bound in Blood
Need for Speed: Shift

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Гвоздь номера
Свежатина
Игроманский стандарт
Драйверы

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Скины для Windows Media Player
Скины для AIMP
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows XP
Темы для Windows под DesktopX
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Читерские программы
CheMax
ArtMoney
Trainer Creation Kit
Dragon Unpacker
Resource Hacker

Сохранения (PC)
Darkest of Days
Heroes over Europe
Mini Ninjas
Need for Speed: Shift
Red Faction: Guerrilla
Resident Evil 5
Trine
Watchmen Part 2

Сохранения (PS3)
Batman: Arkham Asylum
Colin McRae DiRT 2

Сохранения (Wii)
Contra ReBirth
Metroid Prime Trilogy

Сохранения (PSP)
Disgaea 2: Dark Hero Days
Dissidia: Final Fantasy
Need for Speed: Shift
Rapala Trophies
Rock Band Unplugged
SoulCalibur: Broken Destiny
Warriors Orochi 2

Трейнеры
Aztaka
Batman: Arkham Asylum
Battlestations: Pacific
Championship Manager 2010
Cloudy with a Chance of Meatballs: The Video Game
Darkest of Days
Divinity 2: Ego Draconis
F.E.A.R. 2: Reborn
Fate: The Traitor Soul
Hannah Montana: The Movie
Heroes over Europe
Hunting Unlimited 2010
Magic Ball 4
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Mini Ninjas
Nation Red
Need for Speed: Shift
Prototype
Raven Squad: Operation Hidden Dagger
Real Madrid: The Game
Red Faction: Guerrilla
Restaurant Empire 2
Section 8
Tunnel Rats
The Sims 3
Twin Sector

База кодов «Игромании»

Unreal Tournament — The Ball

Если не работает диск *Если вам попался неработающий диск, напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы его вам заменим.*

ВСТУПАЙ В БОЙ ОДНИМ ИЗ ПЕРВЫХ!

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2

СДЕЛАВ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЗАКАЗ, ВЫ УЖЕ СЕЙЧАС ПОЛУЧИТЕ:

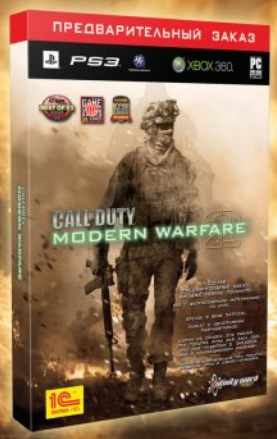
DVD С ЭКСКЛЮЗИВНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ ПО ИГРЕ,

БРЕЛОК В ВИДЕ ПАТРОНА,

ПЛАКАТ С АВТОГРАФАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ,

КУПОН НА СКИДКУ 200 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ИГРЫ ДЛЯ Xbox 360, PS3 ИЛИ PC-ВЕРСИИ В DVD-БОКСЕ ИЛИ В КОЛЛЕКЦИОННОМ ИЗДАНИИ*.

*СКИДКА НЕДЕЙСТВИТЕЛЬНА ПРИ ПОКУПКЕ PC-ВЕРСИИ ИГРЫ В ДЖЕВЕЛ-УПАКОВКЕ.



НОЯБРЬ 2009

КОМПЛЕКТ ПРЕДЗАКАЗА В ПРОДАЖЕ С 16-го ОКТЯБРЯ

MODERNWARFARE2.COM

РЕКЛАМА

1С ФИРМА «1С»

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

XBOX 360.

PC DVD ROM

ACTIVISION activision.com

infinity ward

© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty и Modern Warfare являются зарегистрированными товарными знаками Activision Publishing, Inc. Все права сохранены. 'PS', 'PlayStation' и 'PSN' являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Логотип PC DVD ROM (TM и ©) EMA 2006. Все прочие товарные знаки и марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены. PC-версия игры распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

Рубрику подготовили: **Антон Белый, Александр Линтон, Михаил Лисецкий, Эльдар Кудинов, Стас Ломакин** ● Иллюстрации: **Александр Линтон**

ИНДУСТРИЯ

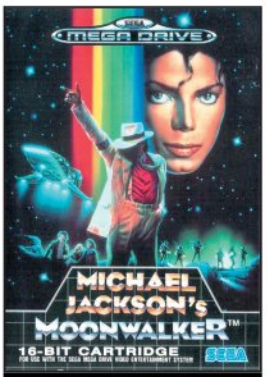
Любопытство за госсчет

УЧЕНЫЕ ПРОВЕЛИ РАСОВО-ЭТНИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ИГР

В то время как на **Tokyo Game Show** все глазели на японский косплей и радовались анонсам игр с непроизносимыми названиями, ученые трудились над новой порцией статистики. Пищи для размышлений подкинул Университет Южной Калифорнии, где усилиями профессора **Дмитрия Уильямса** и его коллег была осуществлена грандиозная перепись населения виртуальных миров.

В списки, впрочем, попали не все, а лишь играбельные и сюжетно значимые персонажи из 150 бестселлеров для PC, консолей и портативных систем. Интересовавшие Уильямса показатели — пол и этническая принадлежность пиксельных человечков. А результаты таковы: в заэкранье слишком много мужчин — 89,5% в противовес земным 51%; к тому же среди сильного пола явно доминирует белая раса — 85%. Это значит, что недостаток лиц с темным цветом кожи в играх составляет 13%, а латиноамериканцев — все 78%!

По мнению Уильямса, ущемленные социальные группы — не что иное, как неразработанные месторождения игровой индустрии. И в будущем, в борьбе за новых покупателей, компаниям-разработчикам потребуется их «распечатать».



Куда отнесли в этом исследовании короля поп-музыки — неизвестно.

АНОНСЫ

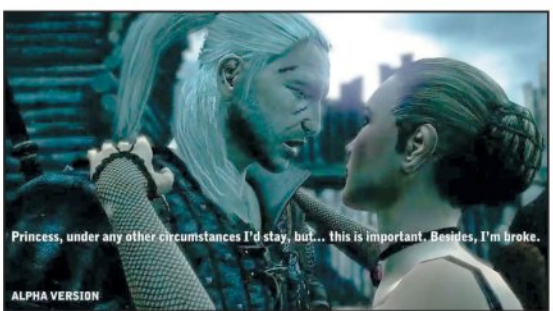
Тайна Геральта

ОБНАРОДОВАНО ПЕРВОЕ ВИДЕО СИКВЕЛА THE WITCHER

Вторая часть знаменитого «Ведьмака» не просто существует, но уже доросла до альфа-версии — теперь этот факт подтвержден официально. В интернет будто бы случайно попало «внутреннее» видео, которое демонстрирует особенности новой боевой системы и проливает свет на игру в целом.

Вторая часть мрачной RPG носит имя **The Witcher 2: Assassins of Kings**. В главной роли снова Геральт, который освоил новые магические способности, похожие на Силу джедаев, и стал драться гораздо жестче. Бои во второй части требуют от героя подвижности и разбавлены в духе времени quick-time events (QTE). В этих вставках действие на экране происходит без участия игрока, но он должен задавать направление развитию событий, нажимая правильные кнопки в нужный момент.

Известно, что, кроме боевой системы, студия **CD Project** отказалась от устаревшего движка **Aurora** в пользу собственной разработки, а также лицензировала технологию **Havok.** Дата выхода и список платформ не сообщаются, но вышеупомянутое видео записано с компьютерной версии. Томаш Гоп из CDP заявил, что проект обязательно выйдет и на консолях, а дату авторы сообщат, когда обнародуют издателя.



Соблазн велик, но Ведьмак отшивает красавицу. Кроме того, он сломлен.

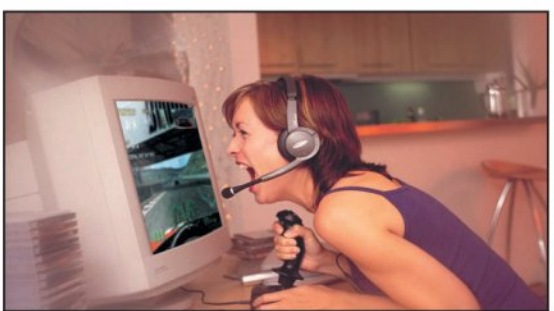
ИНТЕРЕСНОСТИ

Нежные руки на геймпаде

ПОЧТИ ПОЛОВИНА КОНСОЛЬНЫХ ИГРОКОВ — ЖЕНЩИНЫ

Компания **NPD Group** провела исследование американского рынка видеоигр и обнаружила, что 44% всех игроков — слабого пола. Примечательно, что в другом, аналогичном исследовании, проведенном в начале июля, число было иное — 28%. Таким образом, всего за пару летних месяцев количество женщин-игроков выросло в процентном отношении более чем в полтора раза.

Также аналитики NPD Group выделили три крупнейшие возрастные группы. На долю игроков от 2 до 12 лет приходится 24% рынка, от 25 до 34 лет — 20% и, наконец, от 35 до 44 лет — 17% рынка. В тройку лидеров не вошла, казалось бы, популярная группа от 13 до 24 лет. Есть также интересная статистика распределения консолей в американских семьях. Например, 14% счастливых обладателей Wii владеют также PlayStation 3, а 26% — Xbox 360. На долю Wii приходится 32% рынка (против 10% у PlayStation 3 и 20% у Xbox 360), поэтому неудивительно, что эта консоль есть у 42% владельцев других приставок. Наконец, последнее, что интересовало аналитиков, — источники информации. Выяснилось, что 41% игроков прислушиваются к советам друзей при выборе той или иной игры. 31% опрошенных доверяют, но проверяют, то есть перед покупкой скачивают демоверсию или берут игру у друзей. И лишь 5% доверяют рекламе в профильных игровых изданиях или интернете.


Наверняка советует в этот момент не использовать канализацию. Каким-нибудь жаргонным словечком.

Visceral Games заканчивают предварительный этап производства игры **Dead Space 2** и ищут кандидата на пост ведущего дизайнера боевой системы. В вакансии сказано, что соискателю потребуется работать с франчайзом, выходящим на приставках Xbox 360 и PS3. О сиквеле для PC ни слова.

Текст на обложке энергетического напитка **Monster** обещает массу призов, связанных с игрой **CoD: Modern Warfare 2**. В их числе пять тысяч кодов «на скачивание комплектов карт для MW2», которые появятся весной 2010-го. Очевидно, они-то и станут первым скачиваемым контентом к игре — хотя сами разработчики не готовы признаться в том, что уже работают над DLC.

СОБЫТИЯ

Капризы пятого континента

У АВСТРАЛИЙЦЕВ БУДЕТ СВОЯ LEFT 4 DEAD 2

Больше крови, физически корректной расчлененки и общей реалистичности виртуального кошмара. Для фаната **Left 4 Dead** эти достоинства долгожданного сиквела звучат рождественской проповедью. Они же легли в основу решения австралийских властей, не сумевших классифицировать творение **Valve** в границах местной пуританской морали.

Формально игру не запрещают. Но отсутствие рейтинга автоматически закрывает **Left 4 Dead 2** путь на рынок, ведь понятия «игры для взрослых» в Австралии не существует вообще. Чиновничья фига вынута из кармана, и игрокам страны кенгуру остается в бессильной злобе переигрывать в оригинал. К слову, первая часть командного зомбострела преодолела кордон австралийской цензуры с тем еще скрипом. Год назад игру наградили строжайшим по местным меркам рейтингом MA 15+. А теперь Valve вырезали не понравившийся цензорам контент уже из L4D2, и в итоге восьмого октября австралийский OFLC (Департамент по классификации фильмов и литературы) разрешил продавать игру с рейтингом «15+». Теперь игра выйдет в Австралии по графику — 17 ноября, а для надежности в страну отправился лично Гейб Ньюэлл под видом миссии, в ходе которой он оценит фанатскую модификацию к L4D.

ПОДРОБНОСТИ

Бэтмена покалечили

ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ В СВОЕЙ ПОДЛОСТИ ЗАЩИТА ОТ ПИРАТСТВА

Оригинальный способ борьбы с любителями халявы придумали в **Eidos Interactive**. Новая система защиты, опробованная в **Batman: Arkham Asylum**, отключает некоторые функции управления персонажем, если код игры подвергся взлому. Больше всего жалоб от игроков поступило на «вдруг пропадающую» способность Бэтмена планировать при помощи плаща, без которой невозможно пройти игру. Примечательно, что многие жалобы поступают из стран, в которых еще не состоялся официальный релиз Batman: Arkham Asylum. То есть от пользователей заведомо пиратской копии игры.

О внедрении новой системы защиты стало известно после того, как представитель Eidos Interactive опроверг слухи о многочисленных багах в коде игры и заявил, что это результат действия антипиратской системы. «Ошибка не в коде игры, а в вашем моральном кодексе», — ответил он на претензии игроков.

Бэтмен терпеть не может пиратскую продукцию.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Японцы защитят нужды эльфов 80-го уровня

СЛУЖБА «МИЛЫЙ НОМЕР» ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ДЕВУШЕК ДЛЯ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ

В известном среди поклонников японской анимации районе Акихабара, квартале города Токио, открылся необычный магазин. Местечко получило название **Cute Room**, и этот так называемый «магазин» больше похож на бордель для отаку и прочих служителей культа видеоигр.

Придя в Cute Room, любой совершеннолетний посетитель вправе выбрать девушку из каталога и заказать различные действия, которые он вместе с ней будет совершать. Список возможностей огромен: от самых невинных — прочесть 20-минутную сказку на ночь за ¥1000 или сфотографироваться на мобилку и подписать «моему котику» за ¥500 — до возможности прилечь к кавайной девушке на коленки и дать ей почистить ушко. Такое удовольствие обойдется уже в ¥1500, то есть где-то в $16,5. Создатели бизнеса отвергают аморальную подоплеку торговли «лохматым, някающим золотом» и воспитывают в посетителях принцип «деньги ваши, тратьте как хотите».

С девушками можно уединиться. Самые состоятельные игроманы могут пригласить юных хостес-особ в комнаты, декорированные как комната старшей сестры или комната горничной. Для эстетов имеются школьная аудитория, додзе с татами и помещение в духе игры **Monster Hunter**. Следующий шаг — выбор костюма для девочки. Разумеется, по популярности лидирует школьная униформа, *seifuku*. После многочисленных операций можно перейти наконец-то к делу. Под ним здесь понимается совместная игра на самых разных приставках, от Xbox 360 и PS3 до Wii/DS. Список игр неизвестен, но каждые следующие 20 минут после часа совместной игры (¥5500) будут стоить «всего-то» ¥2000.

И главное: лузеры со склонностью к самобичеванию могут заплатить «тысячонку» взамен двух пощечин. Жестких ударов по каждой из щек от прекрасных, одетых в кимоно теток.

Галерея девушек на официальном сайте проекта. Скоро половина из них переженится с японцами-холостяками, и придется вербовать новых на форумах Death Note.

Продюсер гоночного симулятора **GRID** и сериала **DiRT** Гэвин Рэйберн ушел из компании **Codemasters**. В студии он проработал с 1988 года — свыше двадцати лет. Теперь Гэвин собирается сосредоточиться на собственных играх. Вот только конкретных заявлений он пока не делал.

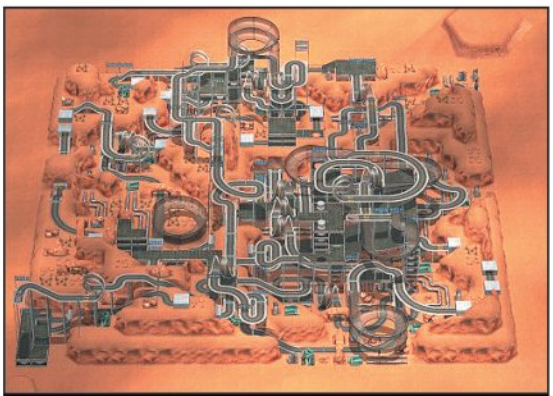
АНОНСЫ

Гонки на выжимание

АНОНСИРОВАНА АРКАДНАЯ ГОНКА TRACKMANIA 2

Завести мотор, утопить в пол педаль газа и забыть о правилах дорожного движения. Гоночная серия **TrackMania** от французов **Nadeo** плевала на реалистичность в пользу бешеных скоростей и невероятных прыжков над трассой. Во второй части игры, с помпой анонсированной на **Paris Games Festival**, священные принципы ТМ-геймплея останутся нетронутыми. Зато резко уйдет вперед детализация машин и окружения, в то время как редактор трасс станет еще больше походить на симулятор зодчего американских горок.

Релиз запланирован на 2010 год. Стоит отметить, что ураганная формула TrackMania уже снискала игре немалую популярность в среде киберспорта. Так, ноябрьский гранд-финал **World Cyber Games** в китайском Чэнду впервые соберет лучших «трекманьяков» в борьбе за звание «Онлайн-Шумахера» современности. Привычная дисциплина **Need for Speed** на WCG, напротив, представлена не будет.



TrackMania — лучшая профилактика морской болезни в истории игр.

ИГРОВОЕ КИНО

У холмов есть сценарий

СЪЕМКИ ВТОРОГО ФИЛЬМА SILENT HILL НАЧНУТСЯ В 2010 ГОДУ

Как сообщает вестник «фабрики грез» **The Hollywood Reporter**, работавшие над экранизацией **Silent Hill** сценарист Роджер Эвери и продюсер Сэмюэл Хадида в следующем году вновь встретятся на съемочной площадке. Поводом для встречи станет начало съемок **Silent Hill 2**, второго фильма про маленький проклятый городок.

Имя режиссера пока неизвестно, но, по слухам, им будет не Кристоф Ганс, снявший первый фильм. Студия **Davis Films** начнет работу над картиной в 2010 году, сразу после того, как закончит с четвертой частью еще одного фильма по мотивам хоррора **Resident Evil: Afterlife**. Будем надеяться, что подобное соседство никак не повлияет на съемочный процесс. Первая экранизация Silent Hill вышла на экраны в 2006 году и собрала в мировом прокате около $100 млн при бюджете в $50 млн. Сюжет фильма основан на первой части оригинальной игры с заимствованиями из сиквелов. О завязке второго фильма пока ничего не известно.

Пирамидоголовый охраняет сценарий. Не вздумайте покуситься, иначе сами знаете, что с вами будет.

АНОНСЫ

В Средневековье кто-то не прав

CINEMAX АНОНСИРОВАЛА ДВУХМЕРНУЮ RPG ПРО ФЭНТЕЗИЙНОГО ЦЕНЗОРА

Сажать на кол неверных, сжигать ведьм, пытать преступников и затыкать рты инакомыслящим — вот чем игроку предстоит заниматься в ролевой игре **Inquisitor**. Как можно догадаться из названия, нам выпадет шанс примерить на себя одежды средневекового инквизитора, вовлеченного в борьбу с заговорами и ересью. Без магии дело, конечно, не обойдется — выбирать придется из 6 школ темного искусства и 80 заклинаний.

Над этими и другими статистическими радостями чехи из **Cinemax** работали целую декаду, но преподносят свою неторопливость так, будто это что-то хорошее. Отнимите десять лет от сегодняшней даты и вспомните, какая RPG примерно в то время собирала восторженные отзывы и всячески разрывала шаблон жанра. Правильно, **Diablo 2**. Inquisitor походит на нее даже анимацией персонажей.

Причем на первую часть. И отстает на десяток лет. В чешском «привете» шедевру **Blizzard** вы даже не найдете трехмерных моделей — только спрайты. Но это, в свою очередь, очень хорошо характеризует игру — олдскул в чистом виде: бескомпромиссный, мрачный и суровый. Сценарий игры занял более полутора тысяч страниц, а квесты включают в себя расследования, судебные заседания и, соответственно, сотни диалогов. Для каждого из трех главных персонажей написана своя история. Авторы Inquisitor обещают нам определенную свободу выбора, систему репутации и десятки побочных заданий. По проработке сюжетной составляющей игра, похоже, планирует потягаться с монстрами вроде **Planescape: Torment**. Если в списке ваших талантов случайно найдется знание чешского языка, устроить охоту на ведьм вы сможете уже в конце этого года. В противном случае придется подождать начала 2010-го.

Тому хорошо прожаренному товарищу явно стоило держать язык за зубами.

Чешские инквизиторы так суровы, что носят в инвентаре головы орков.

Компания **Electronic Arts** подписала соглашение с **Twentieth Century Fox** о производстве анимационного фильма по мотивам игры **Spore**. Съемками займутся как сама EA, так и студия **Blue Sky**, ранее снявшая мультфильмы «Ледниковый период» и «Роботы». Над сценарием трудятся Грег Эрб и Джейсон Орэмленд, а руководить съемками взяли режиссера «Ледникового периода» Криса Веджа.

Польская компания **CD Projekt**, разработавшая игру **The Witcher**, приобрела 50% акций другой польской компании **Optimus S.A.** — та была близка к банкротству. Дело в том, что CD Projekt компания частная, и покупка акций публичной Optimus позволит разработчикам «Ведьмака» выйти на фондовый рынок, а значит, привлечь новые средства на развитие бизнеса.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Руки вверх, челюсть вниз!

РУЖЬЕ ИЗ FALLOUT 3 ОТ ГУРУ МАКЕТОСТРОЕНИЯ

Такой вот лазерный постапокалиптический обрез AER-9, прямиком из **Fallout 3**. Когда за дело берется американец **Гаррисон Крикс**, всегда получается шедевр. Ну и что, что не стреляет? Двадцатисемилетний дизайнер из Атланты творит не для военных, а ради искусства. На его «макетном» счету уже значатся белоснежный Portal Gun из **Portal** и скафандр Большого Папочки родом из **BioShock**. «Чем заняться дальше, я решил в последнюю минуту, — утверждает Гаррисон, — получил весточку от друга: он собирается шить костюм странника из убежища Vault-13. Ну не выпускать же его на волю без надежного ствола? Вот я и подсобил».

Вернувшись к малым формам, Крикс не изменяет привычкам. Во-первых, AER-9 выполнен в натуральную величину, а во-вторых — создатель, как обычно, снабжает фанатов пошаговой инструкцией в духе «сдюжил я, сдюжите и вы». Достаточно запастись терпением, а также деревянными брусками, листами ПВХ, шурупами, стиролом, эпоксидной смолой… Полный список на ***http://volpinprops.blogspot.com***

Лазерное ружье AER-9. «Калашников» будущего по версии Fallout 3.

ИНДУСТРИЯ

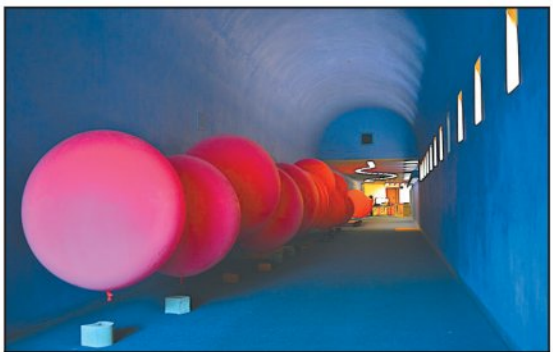
Школа добрословия

В НЬЮ-ЙОРКЕ ОТКРОЕТСЯ ШКОЛА С ПРОГРАММОЙ ОБУЧЕНИЯ, ОСНОВАННОЙ НА ВИДЕОИГРАХ

В Нью-Йорке откроется первая школа для одаренных детей с программой обучения, построенной на базе игр. Называется заведение **Quest to Learn** (Q2L), и, когда осенью оно откроет свои двери, первое время в нем смогут обучаться только шестиклассники (для остальных возрастных групп еще не разработаны образовательные программы).

Уроки в этой школе будут включать в себя игры **LittleBigPlanet** и **Civilization**, знание которых потребуется для обучения, а их миры будут имплементированы в образовательный процесс и учебные задания. В той же LBP в ходе занятия ученики будут играть роли детективов, коллективно собирающих информацию с целью решить задачку.

Директор школы Q2L Кэйти Сэлин заявила: «…это педагогика новой формации, основанная на дизайне. С первого же дня дети вообразят себя дизайнерами собственного обучения». Надо сказать, что школа станет первым в Америке подобным образовательным учреждением, которое использует для обучения игры и цифровые медиаресурсы.



Девяносто девять воздушных шаров в ряд. Предыдущий креативный проект нынешнего директора школы Кэйти Сэлин.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Живое звучание HALF-LIFE 2

АВТОР МОДА ПЕРЕОЗВУЧИЛ ВСЮ ИГРУ СОБСТВЕННЫМ ГОЛОСОМ

Оригинальная **Half-Life 2** вышла в 2004 году, но модификации до сих пор продолжают появляться. Пора модов с оригинальной концепцией и сюжетом для шедевра **Valve** уже прошла, так что сейчас любители от мира игровой индустрии все больше развлекаются, превращая игру тем или иным образом в какой-то цирк шапито. Моддер с никнеймом Tr45e, например, заменил абсолютно все звуковые эффекты в игре собственным голосом.

Имитируя ртом выстрелы, взрывы, рычание моторов, рикошеты и даже топот ног, он записал всего 1327 файлов. Игра превращается в эдакие казаки-разбойники — персонажи носятся по уровню, оглушительно крича «Бабах!» и «Пыщь-пыщь!». Неизвестно, правда, кому захочется проходить игру с таким экстравагантным саундтреком, но демонстрационное видео выглядит просто уморительно. Мод также совместим с **Garry's Mod**, что откроет достаточно интересные возможности любителям машинимы.

Этот коллаж наш автор сделал за две минуты. Получилось жизненно.

Activision запатентовала торговую марку **Call of Duty** для таких целей, как «съемка фильмов в жанре комедии, драмы, боевика, приключения, музыкального фильма и анимации, а также для постановки на сцене». При всем этом в мае 2009-го президент **Activision Blizzard** Бобби Котик отказался комментировать слухи о возможном превращении франчайза боевика в фильм.

АНОНСЫ

Поселенцы проездом в Японии

НА TGS АНОНСИРОВАНА THE SETTLERS 7

В игровом мире есть свои долгожители, один из которых — сериал **The Settlers**. **Ubisoft** сообщила, что студия **Blue Byte** трудится еще над одной игрой о поселенцах. Новинка называется **The Settlers 7: Paths to a Kingdom** и выйдет весной будущего года. Разработчики хранят верность своим традициям — игра готовится только для PC. Paths to a Kingdom получит новый графический движок и сообразительный искусственный интеллект, у которого будут полтора десятка моделей поведения. Кроме того, в Paths to a Kingdom появятся новые условия победы — отпраздновать ее смогут как сторонники торговли, так и адепты науки или полководцы. Для The Settlers 7 заявлено несколько сетевых режимов и система рейтингов. Blue Byte и Ubisoft обещают регулярно выпускать аддоны для игры, но не забудут и о фанатском творчестве — к Paths to a Kingdom будет прилагаться редактор.

Японцев не назовешь ярыми фанатами стратегий про средневековых горожан.

ПОДРОБНОСТИ

Перепланировка обители зла

CAPCOM БУДУТ РАСШИРЯТЬ RESIDENT EVIL 5

На TGS 09 **Capcom** анонсировала **Resident Evil 5: Alternative Edition.** Игра для консолей Xbox 360 и PS3 выйдет в Японии весной 2010-го, а в англоязычных регионах появится, скорее всего, в качестве DLC. «Альтернативная редакция» добавит в игру новый сценарий Lost in Nightmares, в котором с зомби будут бок-о-бок сражаться Джилл Валентайн и Крис Редфилд.

Релиз игры будет приурочен к весеннему запуску контроллера PS3 Wand, и разработчики намерены переделать все управление в игре, включая боевую систему, под этот «рожок».

Помимо Криса и Шевы, в новом RE5 будет сражаться Джилл Валентайн.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сэм Фишер выполз из тени

НОВАЯ ИГРА СЕРИИ SPLINTER CELL НАКОНЕЦ-ТО ПОЛУЧАЕТ ДАТУ РЕЛИЗА

Еще три года назад **Microsoft** анонсировали **Splinter Cell: Conviction** на Xbox 360 и PC. С тех пор прошло много времени — дату выпуска переносили несколько раз, а проект претерпел много изменений. Чтобы подогреть интерес к игре на Tokyo Game Show, **Ubisoft** показали новый трейлер и объявили, что Splinter Cell: Conviction поступит в продажу 23 февраля 2010 года. Европейская версия опоздает на три дня, и выйдет 26-го, а вот про спин-офф для Nintendo DS в пресс-релизе ничего не сообщалось.

Действие игры происходит через два года после событий **Splinter Cell: Double Agent**. Главный герой серии — спецагент Сэм Фишер — становится дезертиром и в процессе независимого расследования узнает, что бывшие работодатели причастны к убийству его дочери. Новая часть будет несколько отличаться от предыдущих — показанное в трейлерах скорее напоминает трилогию про Джейсона Борна, чем спокойный и выверенный до мелочей стелс-экшен.

Фишер идет! Прохожие в шоке, собаки заливаются лаем, уличное движение остановилось.

СОБЫТИЯ

Gears of War 3 в долгом ящике

МОЖЕТ, ДАЖЕ В НАСТОЛЬКО ДОЛГОМ, ЧТО ПОЯВИТСЯ ТОЛЬКО НА НЕКСТГЕНЕ

Если и будет когда-нибудь следующая серия **Gears of War**, то, скорее всего, уже на следующем поколении приставок», — заявил Майкл Кэппс, президент **Epic Games**. Впрочем, позднее представители компании объяснили прессе, что их коллега оговорился. На самом деле мистер Кэппс имел в виду, что игра вряд ли выйдет в ближайшие 4-5 лет, а к тому времени наверняка уже подоспеют Xbox 720 и PS4 (или другие приставки следующего поколения).

Движок Unreal Engine 4 уже настолько хорош, что современные консоли сломают об него зубы, а на Unreal Engine 3 следующую часть «Шестеренок» делать никому не хочется. Выйдет ли игра на PC — пока не известно. Но если выйдет, то смена поколений на нее, разумеется, сильно не повлияет.

Также студия занята набором персонала для нового филиала в Токио, который называется **Epic Games Japan**. Японские «эпики» займутся поддержкой и консультированием азиатских программистов, работающих с движком Unreal Engine 3.

Командир недоволен таким положением вещей. Его «Лансер» тоже.

Создатель игровой серии головоломок **The Incredible Machine** Джефф Таннел решил вернуть свой сериал к жизни. Выкупив у **Vivendi** права на серию, он перевыпустил четыре части сериала с новыми картами, головоломками и саундтреком в виде набора **The Incredible Machine Mega Pack**. Купить его можно только на сайте **Good Old Games** за $10.

FIFA 10 стала второй в истории Великобритании рекордной игрой по скорости продаж за первые выходные, уступив только **Grand Theft Auto 4**. Данные о количестве отгруженных коробок, к сожалению, не разглашаются, но известно, что эта часть футбольного симулятора за первый уик-энд после запуска продалась на 48% лучше предшественника, **FIFA 09**.

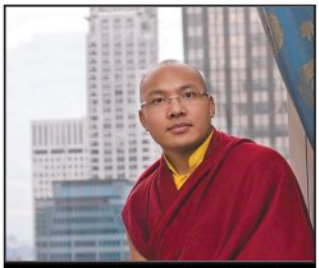
ИНТЕРЕСНОСТИ

Глава буддизма

ИГРАЕТ В ВИДЕОИГРЫ

И ЕМУ ЭТО НРАВИТСЯ

Ургьен Тринле Дордже — большой фанат видеоигр. А по совместительству еще и глава буддистов Китая, Индии и Тибета — Кармапа Лама. По его словам, игры позволяют насытить чувство агрессии в виртуальном мире, чтобы потом не насытить его каким-нибудь менее технологичным методом. «Игры представляются мне своеобразной эмоциональной терапией, земным способом эмоциональной терапии для меня. Если я чувствую негативную энергию, видеоигры — единственное, чем я могу снять напряжение в контексте иллюзии игры». Так и сказал. Сообщи он это еще всем тем людям, что обвиняют игры в случаях юношеской шизофрении, — было бы замечательно.



Юный возраст не мог не повлиять на мнение буддиста — ему всего 24.

ИНДУСТРИЯ

Беды Warhammer Online

ПРОДЮСЕР ПРОВЕЛ НА ИГРОВОЙ КОНФЕРЕНЦИИ РАБОТУ НАД ОШИБКАМИ

На конференции разработчиков игр в Остине продюсер MMORPG **Warhammer Online: Age of Reckoning** Джефф Хикмен рассказал, в чем авторы проекта видят свои ошибки. Джефф выделил три основных просчета. Так, он назвал игру слишком легкой. «Есть огромная разница между легкой игрой и доступной. PvE-сражения в начале Warhammer Online слишком просты», — заявил продюсер.

Далее Джефф прошелся по проблемам социализации. По мнению авторов, они внедрили в проект все необходимые инструменты для взаимодействия игроков, но не смогли достаточно мотивировать пользователей на сотрудничество. Третьей ошибкой Хикмен назвал экономику. В стремлении контролировать инфляцию и не допустить «фармерства» разработчики сделали экономику «недостаточно важной». Сейчас WO готовится к запуску в Корее, и часть ошибок авторы намерены исправить.

«Пусть всегда будет «Ваха»!» — восклицают эти боты и поднимают кружки с элем.

ПОДРОБНОСТИ

Для Star Trek

НАШЛИ НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

ВРУБАЙ, СКОТТИ!

Аркадная ретроигра в известной вселенной «Звездного пути» **Star Trek: D-A-C** появится в ноябре на PC и PlayStation 3. Игра не нова: на Xbox 360 она вышла еще в мае 2009-го, причем за эти несколько месяцев успела подешеветь с первоначальных $20 до червонца. Скачать ее можно в службе Xbox Live Arcade. Либо дождаться расширенного переиздания — именно так авторы позиционируют запоздавшую версию для двух новых платформ. Разработчики расширили игру с помощью свежих моделек космических кораблей и дополнительных алгоритмов поведения врагов.

Продюсерские функции и издание аркады взяли на себя компании **Paramount** и **Bad Robot**, разработка поручена студии **Naked Sky**, ассистировать ей будет **CBS**. Скорее всего, релиз состоится 16 ноября — именно на этот день запланирован выход фильма «Звездный путь» на DVD.

«Десятибаксовая аркада» — так подумает человек при взгляде на скриншот. И окажется прав!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Эроге распознает

ЛЮБИМЫЕ ФОРМЫ

ДЯДЯ, А У ВАС ШИРИНКА РАССТЕГНУТА

Японские эротические игры, или эроге, — это однородная субстанция, в которой ничего нового не происходит. Но проекту с феерическим названием **Love Death 4** есть чем удивить. Он использует систему распознавания форм, разработанную для игры **Tech48**, но, разумеется, не совсем по назначению. Скажем так: если вы помашете перед веб-камерой огурцом, морковкой или, например, новым моушн-контроллером для PS3 (причем даже отключенным) — Love Death 4 сразу же возрадуется и признает в огурце устройство ввода. И вывода. Все правильно, в игру надо играть со спущенными штанами. Собственно, иначе поклонники жанра в эроге не играют. Что тут сказать? Япония в очередной раз подтверждает свой статус крупнейшего в мире поставщика Странной Фигни.

Вы даже представить себе не можете, сколько подобных вещей Япония произвела за последние полвека.

Поляки из **EXOR Studios** анонсировали низкобюджетную игру **Zombie Driver** с видом сверху и динамической камерой в духе «обзора с вертолета во время преследования» (так, кстати, выглядела самая первая GTA). Вкратце жанр можно обозначить как **Crimsonland** на автомобиле. А враги, как подсказывает название, — толпы злобной зомби-мертвечины.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ловкость рук,

КРЕПОСТЬ ПАРТНЕРСТВА

ELECTRONIC ARTS И SONY ПО ОТДЕЛЬНОСТИ ИЗОБРЕТАЮТ НОВЫЕ МОТИВАТОРЫ ДЛЯ ИГРОКОВ

В конце октября на прилавках американских ретейл-магазинов появятся первые плоды сотрудничества **Electronic Arts** с **Toy Island**. Компании договорились о совместном производстве и продвижении спортивных товаров и аксессуаров для любителей игр линейки **EA Sports**. Все продукты распределены по двум категориям: устройства типа Sweet Spot издают звуки, награждающие игрока за правильное удержание меча в американском футболе и за забивание мяча. Эти микродобавки к NFL развивают точность и координацию и рассчитаны на детей от 5 лет. Вторая линейка устройств называется Voice Command, она позволяет юным атлетам того же возраста научиться играть в виртуальные футбол, баскетбол, хоккей и бейсбол.

С аналогичной инициативой, мотивирующей людей играть больше, выступила **Sony**. Компания создала патч для своего игрового сервиса **PlayStation Home**, имитирующего известную игру **Second Life**. Патч добавит в PS Home функцию «универсального запуска игр», позволяющую играть с друзьями, не выходя из сети.

ПОДРОБНОСТИ

Коллекция примочек ДЛЯ ЭЛЬФОВ

ИГРА ELVEN LEGACY ПОЛУЧИТ ТРИ АДДОНА

Целая трилогия из дополнений случится с игрой **Elven Legacy** уже в этом году. Первое из них (Ranger) **1C: Ino-Co** под чутким руководством издателя **Paradox**, скорее всего, выпустит уже к моменту выхода журнала (релиз назначен на 20 октября). Оно добавит в фэнтези-стратегию 16 сюжетных миссий и двух новых героев.

Второе дополнение, Siege, выйдет 17 ноября и окажется куда более внушительным — заявлены 19 сюжетных миссий, одна секретная, две дополнительных армии и три новых героя. Точку в истории поставит 1 декабря аддон Magic, который наравне с 16 миссиями вернет в игру «старых знакомых» и облагородит лик «Кодекса войны» дополнительными тактическими возможностями. Каждое из трех расширений потребует наличия оригинальной игры и будет стоить $9,99.

Скриншот убеждает нас в том, что мы вернулись во времена первой части Black & White. А ведь это современная игра…

АНОНСЫ

Волнения в рядах космодесанта

В АДДОНЕ ДЛЯ DAWN OF WAR 2 ПОЯВИТСЯ НОВАЯ СТОРОНА

В мрачной вселенной **Warhammer 40 000** осталось место только войне. **Chaos Rising**, недавно анонсированное дополнение для **Dawn of War 2**, предложит сразиться с космодесантом Хаоса — предателями и негодяями. Очищать планету от ереси во имя Императора придется на протяжении двадцати миссий. Есть возможность продолжить кампанию, используя сохранения из оригинальной игры, или начать уже готовым отрядом. Как и в прошлый раз, попробовать свои силы за хаоситов можно будет только в сетевом режиме. В него, кстати, обещают добавить несколько новых карт. Также у каждой из сторон появится по дополнительному юниту, старые получат продвинутые способности, а максимальный уровень отрядов будет поднят до тридцати. Выход Chaos Rising намечен на весну 2010 года. При этом дополнительный режим кооперативной игры для трех человек — **The Last Stand** — должен выйти в конце октября.

В такие вот дредноуты помещают исключительно полуживых пилотов-овощей.

ИНДУСТРИЯ

Сепукку индустрии

ПЕЧАЛЬНЫЕ ОТКРОВЕНИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЯ ONIMUSHA И DEAD RISING

Компьютерная игра в Японии — поле для экспериментов. Плацдарм свободной мысли художника. Мир без запретов. Так было, пока электронной индустрией Востока не завладели большие деньги. Именно такой подтекст читается в словах ветерана **Capcom**, дизайнера **Кеидзи Инафуне**, с кислым видом вещавшего перед журналистами во время презентации **Dead Rising 2** на Tokyo Game Show. «Изучив представленные на TGS игры, я понял, что это конец. Да, Япония как игровая держава скончалась. Мы выдохлись».

Правда, далее по тексту стенограммы становится понятно, что надежда еще жива. По мнению Инафуне, отдельные компании способны производить качественный развлекательный продукт если не для внутреннего потребления, то на экспорт. И кого бы вы думали он привел в качестве примера? Родную Capcom, конечно. Больше похоже на «вы все дураки и не лечитесь, одна я в белом пальто стою красивая», но на японский манер.

За сдержанной улыбкой скрыт скепсис. Кеидзи Инафуне не верит в светлое завтра японского игропрома.

Немецкое издательство **dtp Entertainment** заявило, что обязательно выпустит многократно откладывавшуюся адвенчуру **Gray Matter** в марте 2010 года. Первоначально PC-проект от Джейн Дженсен (первый за последние десять лет, надо сказать) должен был выйти в конце 2007-го усилиями издателя **Wizarbox**.

Джордан Мехнер, создатель **Karateka** и **Prince of Persia**, работает над новой частью PoP-сериала. Недавно он зарегистрировал торговую марку **Prince of Persia: The Forgotten Sands**, а другой сотрудник **Ubisoft Montreal** по имени Марк Антуан Сенекал указал в своей анкете, что с августа 2009-го трудится над игрой по «Принцу Персии».

АНОНСЫ

От зомби СПАСЕТ КРЕПОСТЬ

PARADOX АНОНСИРОВАЛА ИГРУ, ВПЕРВЫЕ ЗА ДОЛГОЕ ВРЕМЯ НЕ СТРАТЕГИЮ

Компания **Paradox Interactive** решила внести свой посильный вклад в развитие тематики живых мертвецов в индустрии электронных развлечений. Она сообщила об издании ролевого экшена **Fort Zombie**, который выйдет на PC уже в этом году (известна даже стоимость — $15). Игра будет распространяться цифровым путем, а создают ее **Kerberos Productions**, до этого занимавшиеся космостратегиями **Homeworld: Cataclysm** и **Sword of the Stars**.

В FZ игроки окажутся запертыми в выдуманном городке Пайети штата Индиана. Из близлежащего мегаполиса на захолустную провинцию надвигается целая орда зомби, и выдержать это нашествие можно только после укрепления крепостей.

При грамотных действиях одно из зданий города, выбираемое игроком, станет оплотом безопасности для всех выживших. Однако нашествие мертвецов затянется не на день или два, так что героям придется совершать вылазки и выполнять различные задачи вне крепости. От RPG разработчики заимствуют идею планомерного развития навыков персонажей. И хотя тематика зомби-игр в последнее время стала утомлять, сама инновационная концепция игры пробуждает реальный к ней интерес.

Графика игры устарела самое меньшее на 7 лет. Выглядит как низкобюджетная невнятная аркада.

ЛЮДИ

Двадцать лет В СЕДЛЕ

ТИМ ШЕЙФЕР ОТМЕЧАЕТ ЛИЧНЫЙ ЮБИЛЕЙ

Известный геймдизайнер Тим Шейфер оригинальным образом отметил свое двадцатилетие работы в игровой индустрии — он опубликовал на сайте личной студии **Double Fine** письма с отказами в трудоустройстве от компаний **Hewlett-Packard** и **Atari**, а также отсканированную анкету вакансии помощника дизайнера, на которую Шейфер успешно сдал вступительный экзамен в 1989 году.

Следующий этап карьеры, получение работы в **Lucasfilm**, Шейфер обставил в виде картинок из древнего текстового квеста с командами, вводимыми с клавиатуры. Авторские комментарии к воспоминаниям вышли забавными — чего стоит одно упоминание Курта Вонегута, который заметкой о работе в **General Electric** побудил Тимофея отправить резюме в компанию HP! Или сведения о том, что Шейфер, подписывая трудовой договор с упоминанием зарплаты размером $27 тысяч в год, так разволновался, что нарисовал в подписи лишнюю букву «м». В конце своего ностальгического путешествия по реминисценциям Шейфер признался, что работал он только в 1980-х. По всей видимости, юбилейные 20 лет в индустрии — это хобби, которое ему отлично удается.

Крупнейший турнир по киберспорту QWERTY

с 10 октября по 08 ноября

qwerty® LAN CUP

Autumn 2009

WWW.QWERTY.RU

ПАРТНЕРЫ

ПЕРВЫЙ ИГРОВОЙ

Click NET

CYBERPLAY WWW.CYBERPLAY.RU

Реклама

31 октября в сервисе **Steam** появится первое большое дополнение для **Empire: Total War — Warpath Campaign**. Аддон за $10 расширит и усовершенствует карту Северной Америки, добавит в игру пять новых наций: племена ирокезов, гуронов, чероки, пуэбло и народов прерий. Помимо этого в игре появятся новые типы агентов: скауты и шаманы.

СОБЫТИЯ

Свободной информации не вышло

ПРОДАВЦА ПИРАТСКИХ ВИДЕОИГР ОСУДИЛИ В РОССИИ НА 2 ГОДА

Останкинский районный суд Москвы приговорил гражданина России Кирилла Хрусталева к двум годам и месяцу колонии общего режима. Впервые в российской судебной практике продавец чипованных консолей и пиратских видеоигр получил наказание в виде реального срока.

Господин Хрусталев уже был судим по этим же статьям (146-й и 273-й) в 2006 году за продажу пиратских игр для PlayStation 2, но в прошлый раз судья приговорил его к двум годам условно. Как правило, за нарушение авторских прав суд назначает наказание в виде условного срока, — но этот продавец Савеловского рынка слишком настойчиво держался за свою «профессию» пирата и после первого суда вместо выводов просто перешел с PS2 на диски для Xbox 360.

Представляющий **Microsoft** юрист Александр Страх заявил, что примерная оценка нанесенного ущерба составляет 422 000 рублей. Этот же суд спустя несколько дней вынес аналогичный приговор по 146-й статье москвичу И.В. Павлову, но за сотрудничество со следствием приговор был вынесен условно.

Поводов для радости у этого барыги мало — Ассоциация по противодействию компьютерным преступлениям плотно взялась за продавцов «Совка».

АНОНСЫ

Задумали как шутку

А СДЕЛАЛИ ИГРУ GYROMANCER — КЛОН ОФИСНОГО ЛЮБИМЧИКА BEJEWELED

В недавнем интервью руководитель студии **PopCap** Джейсон Капалка признался, что в шутку пришел в студию **Square Enix** с идеей скрестить франчайзы **Final Fantasy** и **Bejeweled**. К великому изумлению Капалки, дизайнеру «Скворечника» Юити Мурасаве идея понравилась, и он вызвался создать именно такую игру (до этого Мурасава занимался **Final Fantasy Tactics Advance** для портативной приставки GBA).

Так появился на свет продукт от двух мамопап, игра **Gyromancer**, которая является клоном **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** — в Gyromancer тоже соединены нарратив, тонны ролевой статистики и случающиеся в промежутках меж сторителлингом бои в виде передвигания камушков на доске. И хотя один из авторов сознался, что началось все с шутки, сейчас проект исповедует серьезный имидж, готовясь объединить RPG с **Bejeweled Twist**. Получится, тем не менее, все равно пазл, который выйдет до конца года в Steam (PC) и XBLA (X360).

Новый хит от авторов Zuma и Plants vs. Zombies до боли напоминает позапрошлогоднюю культовую забаву «рыцарь и тролль двигают кристаллы».

ПОДРОБНОСТИ

Бомж против бомжа

ИЗДАТЕЛЕМ САМОЙ НЕОБЫЧНОЙ БРАУЗЕРНОЙ ИГРЫ СТАЛА INNOVA

Материал для игры валялся прямо-таки под ногами. Прикрывшись несвежей газетой. «**Жизнь замечательных бомжей, или Как пережить финансовый кризис**» от студии «**Адвентура**» позволяет вжиться в лохмотья бездомного, не покидая окошка любимого браузера. Социальный эксперимент? Нет, всего лишь «онлайн-RPG с элементами пародии на популярные настольные и компьютерные фэнтези-игры».

Похожая на «Арену» игра получила на днях своего издателя: на территории России и стран СНГ ей отныне покровительствует **Innova**. На выбор три класса — Буйный (воин), Грязнуля (маг), Алкаш (клерик) — и типовые просторы условного, простите, Мухосранска. Питаться дарами помоек, там же находить оружие и ингредиенты для алкозелий, периодически вступая в обмен ударами с такими же, как и вы, странниками улиц, — таков геймплей. Однако, заливаясь черным смехом, «Жизнь замечательных бомжей» на самом деле выполняет очень важную задачу: обращает внимание сытых на невыносимость бытия голодных. Тем и ценна.

Бой с академиком Павловым, пересадившем свой мозг в брюхо собаки-пьянчуги. Судя по чат-окну боя, никто из соперников не в состоянии драться!

«1С» анонсировала первую игру из серии «**История войн**», посвященную ратным подвигам Александра Невского. В развивающем, исторически достоверном проекте предусмотрено восемь правдоподобных битв в рамках одиночной кампании и мультиплеер с системой рейтингов и генератором для создания сетевых сценариев. Выйдет «**История войн: Александр Невский**» уже этой осенью.

Бета-тестирование онлайновой ролевой игры **Final Fantasy XIV** будет проводиться только для владельцев PC (консоли, увы, в пролете). По замыслу **Square Enix** старт закрытого бета-теста начнется летом 2010-го, а число ключей для участников ограничится 10 тысячами.

СКАНДАЛЫ

Зачем вы травите?

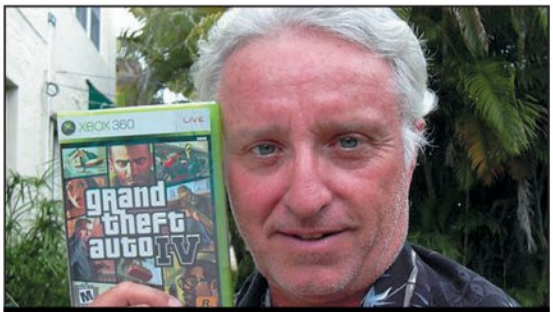
ДЖЕК ТОМПСОН ПОДАЛ В СУД НА САЙТ FACEBOOK

Известный в недавнем прошлом адвокат и противник жестоких видеоигр Джек Томпсон подал в суд Флориды на **Facebook**, требуя $40 млн в качестве компенсации морального ущерба. По его словам, социальная сеть навредила его имиджу. Конкретная претензия заключается в том, что принадлежащий сети сайт не удалял издевательские призывы фанатов видеоигр, благодаря которым Томпсон до сих пор страдает, словно жертва дуэли хакеров из фильма 1995 года «Хакеры».

Одна из групп Facebook «по общим интересам» предлагает смачным ударом размазать приставку Atari 2600 по лицу Томпсона. Другие группы называются менее затейливо — «Ненавижу Ди Томпсона», «Остановите Томпсона» и «Лишите Томпсона адвокатской лицензии». Кое-какие записи сайт все-таки удалил — так, не стало призыва «заплачу $50 каждому, кто ударит Джека Томпсона в лицо. Если кто-то сможет снять процесс на видео, заплачу еще $50».

Ненависть к этому человеку превысила все разумные пределы. По словам Джека, он подвергался преследованиям, в его дом стреляли, на его машину мочились и разрисовывали ее цветистыми угрозами на разных языках мира, и даже присылали ему по почте вибраторы. Странно, что с таким количеством внимания господин критик вообще открывает посылки. По ночам Джек вынужден отключать телефон, чтобы его не будили звонки от рассерженных любителей **Grand Theft Auto**.

Возможно, 40 миллионов помогут ему усилить меры безопасности, но шанс выиграть тяжбу при таком раскладе невероятно мал. Суть в том, что у компании, которой принадлежит Facebook, нет фактической ответственности за то, как именно люди пользуются их сервисами. А недавнее решение Facebook убрать опрос о том, следует ли расстрелять президента США Барака Обаму, Томпсон прокомментировал словами: «В отличие от нашего президента, у меня нет Secret Service, которая способна меня защитить».



За свои обманы и прегрешения борец с видеоиграми вдоволь хлебнул. Не пора ли дать ему передышку?

СОБЫТИЯ

Злая судьба Funcom

СОКРАЩЕНО 20% СОТРУДНИКОВ СТУДИИ

У многих сотрудников норвежской **Funcom** случился коллективный родимчик, болезненный припадок в связи с утратой рабочего места. Создавшая **Age of Conan** и **Dreamfall: The Longest Journey** студия была вынуждена уволить в конце сентября 20% персонала, то есть где-то 60 человек. Из-за этого решения была сдвинута дата выхода следующего MMO-проекта студии **The Secret World** — на несколько месяцев вперед с не пойми какого месяца неизвестно какого года. Короче говоря, даты релиза назначено не было, но теперь он произойдет еще позже.

На этом невзгоды студии Рагнара Торнквиста не заканчиваются. Менеджмент компании готов переехать в канадскую провинцию Квебек для снижения расходов на зарплаты. Известно, что власти Квебека обещали компенсировать 37,5% от каждой зарплаты за счет регионального бюджета. Руководство студии уже предложило сохранившим свои места сотрудникам условия переезда. При этом на выходе дополнения **Age of Conan: Rise of the Godslayer** все это не отразится — пострадал только главный будущий кормилец Funcom.

Девушка и монстр олицетворяют сделку норвежцев с канадцами. Такие разные, но все-таки 37,5% компенсации!

Зои никак не поймет, как ее создатели могли встать на путь к разорению.

Вкус основных возможностей онлайн-игры **CrimeCraft** компания **Vogster** даст попробовать всем и каждому, кто скачает бесплатный дистрибутив. Срок действия free-to-play клиента не ограничен, и никто не поторопит игроков перейти на платную подписку за $9,99 ежемесячно.

ИНДУСТРИЯ

Sony изобрела псевдохаляву

КОМПАНИЯ ПОДАРИТ ТРИ СТАРЫЕ ИГРЫ ЗА ПОКУПКУ ВТОРОЙ PSP

В шестом номере «Игромании Лайт» мы публиковали новость «Не спешите выбрасывать UMD» (аналог «картриджей» для PSP, полное название — универсальные медиадиски). Компания **Sony** изменила себе и прежнему своему решению, сообщив об отмене планов по распространению цифровых версий игр тем, кто ранее приобрел их на UMD.

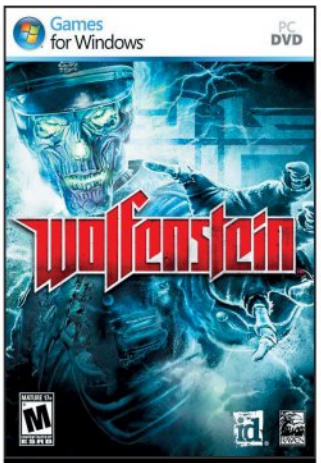
Иначе говоря, обмена не получается. Вместо этого хитрая компания придумала для европейцев стимул приобрести себе модифицированную приставку PSPgo — для этого **SCEA** предлагает бесплатно скачать на новую приставку любые три игры из списка, в котором 17 позиций. Предлагают сплошные хиты, которые, по правде, чуточку устарели: **Killzone: Liberation**, **Daxter**, **LocoRoco**, **Patapon**, **MediEvil** и **Resistance: Retribution**. Интересно, что акция хотя и продлится с 1 октября по 31 марта 2010 года, но для скачивания игр понадобится при живой PSP купить себе модифицированную PSPgo, зарегистрировать ее, зайти в службу PSN со старой приставки, подтвердить наличие новой и получить ваучер на три бесплатных дозы.

ПОДРОБНОСТИ

Краут-комплексы

ДИСКИ С WOLFENSTEIN ИЗЫМАЮТ ИЗ НЕМЕЦКИХ МАГАЗИНОВ

Локализация игр для разных регионов — настоящая головная боль издателей, которым необходимо соблюдать требования, действующие в той или иной стране. Вот и **Activision** пришлось срочно изымать из немецких магазинов диски с **Wolfenstein**. В игре была обнаружена свастика, изображение которой в Германии с некоторых пор находится под запретом. Локализаторы, конечно, постарались убрать из немецкой версии Wolfenstein все свастики, однако одну из них они упустили. Такая невнимательность обойдется достаточно дорого Activision, которой придется перепечатывать весь тираж.



Реакция мертвого фрица на свастику в игре про немцев. Прямо на обложке.

ИГРОВОЕ КИНО

О лучшей в галактике

ПЕХОТЕ СНИМУТ ФИЛЬМ

«НЕТ НИ ОДНОГО ПРАВИЛА ПРЕВЫШЕ НАС, И НИКТО НЕ УСТОИТ НА НАШЕМ ПУТИ»

На прошедшем в Великобритании фестивале **Gamesday 2009** компания **Games Workshop** анонсировала полнометражный фильм **Ultramarines** во вселенной **Warhammer 40 000**. Фильм будет анимационным, и информации о нем пока еще мало: известно, что хронометраж картины составит 70 минут, она выйдет сразу на DVD в обход кинотеатров и станет плотно использовать современные достижения компьютерной графики. Права на экранизацию сеттинга GW предоставила кинокомпании **Codex Pictures**.

Как ясно из названия, картина в жанре научно-фантастического триллера расскажет о подвигах элитных космодесантников. В прошлом было уже три попытки перенести вселенную Warhammer на большой экран, но увы, ни одна не была доведена до конца. Появилась информация и о другом многообещающем фильме. Кино в мире Warcraft, судя по записи в базе данных ресурса IMDB, будет называться **Warcraft: The Rise of the Lich King** и выйдет в 2011 году.

С «ультрас» не забалуешь. Недаром же так называются высокоорганизованные фанаты футбольных клубов.

СОБЫТИЯ

Игре Homeworld стукнуло 10

К ЮБИЛЕЮ АВТОРЫ ИЗ RELIC ПРИГОТОВИЛИ ДВА ПОДАРКА

Игре **Homeworld** 28 сентября исполнилось 10 лет. Создавшая первую по-настоящему трехмерную стратегию в космосе студия **Relic** подготовилась к юбилею основательно: она выпустила редактор сетевых карт и демоверсию **Homeworld Raider Retreat**. Эта облегченная версия игры познакомит всех желающих с миром по-настоящему великой стратегии от людей, причастных к **Company of Heroes**.

В демке присутствует поддержка игры в онлайне с помощью встроенного сервиса **WON.net**, а также пять миссий для одиночной игры. Что характерно, одна из них — последняя — сделана эксклюзивно к круглой дате. Остальные четыре взяты из оригинальной сюжетной кампании. Также Raider Retreat содержит генератор случайных скирмиш-матчей с искусственным интеллектом. Демоверсия при всех своих достоинствах весит меньше 200 Мб.

С редактором история чуть сложнее — через некоторое время после его размещения на сайте Relic сняла утилиту без объяснения причин.

Те игры, геймплей которых остается молодым, на пенсию не отправляют.

До закрытия студии **Ensemble** в их ведении была **Halo MMO**. На это указывают утекшие в октябре в Сеть концепт-арты, которые выложил в своем блоге бывший художник студии Дилан Коул, упомянув несколько раз название **Halo Universe**.

Определилась дата выхода нового дополнения к **EVE Online** с названием **Dominion**. Оно появится 1 декабря и изменит систему сражений и создания альянсов. Также появятся эпохальные пиратские квесты и изменится принцип захвата сектора: отныне достаточно будет соорудить в новообретенном уголке галактики маяк и удерживать его в течение суток.

Сеульский взгляд на «Контру»

ОДИН ИЗ АВТОРОВ COUNTER-STRIKE СОЗДАЕТ СОБСТВЕННУЮ ВЕРСИЮ ПОПУЛЯРНОГО МОДА

Мин Ли по прозвищу Gooseman, один из создателей популярной модификации к первой части **Half-Life**, которая выросла в независимую игру **Counter-Strike: Source**, несколько лет назад уволился из **Valve** и вернулся к себе на родину, в корейский Сеул. Оттуда он собирается представить миру свой современный взгляд на популярную «Контру».

Его **Tactical Intervention** — это, по сути, Counter-Strike 2.0, где все так же неутомимо воюют команды террористов и спецназа, но акценты расставлены иначе. Так, на картах теперь фигурируют NPC-персонажи, напрямую не принимающие участия в схватках. Роль снайперов будет значительно снижена, их возможности ослаблены, а время раунда будет сокращено до двух минут. Ли рассчитывает на быстротечные и жесткие бои. Идеальный, по мнению автора, Counter-Strike создается на движке Source на деньги корейских инвесторов и выглядит не намного лучше существующей версии мода. Игра выйдет в конце года, ориентировочно в декабре и только на PC.

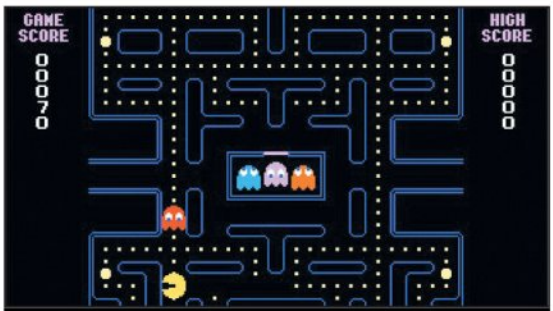
После заморозки Counter-Strike 2 Мин Ли ушел из студии, отказавшись притрагиваться к другим проектам.

Мировой рекорд PAC-MAN ПОБИТ

ОПРЕДЕЛИЛСЯ ШЕСТОЙ ЧЕМПИОН ЗАВИСАЮЩЕЙ ИГРЫ

Шестой человек в истории смог получить идеальный рекорд по очкам в классическом хите **Pac-Man** от **Namco**. Как вы, наверное, знаете, Pac-Man предусматривает только одиночное прохождение и всегда зависает на 256-м уровне. Именно поэтому идеальный рекорд для всех один — это сумма собранных на первых 255 уровнях точек, фруктов и съеденных призраков. Тем не менее, когда Билли Митчелл в 1999 году впервые за 6 часов поставил этот рекорд, остальные пытались побить его, пройдя игру с тем же результатом на скорость и за меньшее время.

До недавних пор хит-парад рекордсменов возглавлял Крис Айра, побивший игру за 3 часа 42 минуты и 4 секунды. 9 лет этот рекорд был эталонным, но некто Дэвид по прозвищу Race управился с колобком на 42 секунды быстрее: за 3 часа 41 минуту 22 секунды. Похвально! Чтобы выдержать почти четыре часа такого адского марафона, нужно иметь колоссальное терпение, нервы и реакцию.



И вот так 255 раз подряд, не выходя из лабиринта.

Лицензия на бездорожье

ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО РАЛЛИ ВОЗВРАЩАЕТСЯ СПУСТЯ 5 ЛЕТ

Эксклюзивная лицензия на оба главных гоночных чемпионата — F1 и WRC, — до недавнего времени находившаяся в руках **Sony**, попортила немало крови всем болельщикам, по каким-то причинам не купившим себе консоль. Но все плохое когда-нибудь заканчивается — официальная «Формула-1» от **Codemasters** должна выйти грядущей весной, а в течение 2010-го к ней присоединится и новый мультиплатформенный симулятор, посвященный чемпионату мира по ралли (WRC).

Плохая новость состоит в том, что разработкой игры занят далеко не самый звездный итальянский тандем **Black Bean Games** и **Milestone**, до этого выпускавший мотогонки серий **SBK** и **Moto GP**. А чтобы выдержать конкуренцию с PS3-эксклюзивом **Gran Turismo 5**, в котором тоже будут присутствовать машины и некоторые трассы WRC сезона 2008 года, итальянцам придется прыгнуть выше головы. Впрочем, официально лицензированные раллийные симуляторы не выходили со времен **WRC Rally Evolved** (PS2, 2005), и за прошедшее время в чемпионате успело измениться очень многое.

Знак «осторожно, олени» появляется в каждом приличном симуляторе ралли.

Второе мини-дополнение к стратегии **Sins of a Solar Empire** выйдет в начале 2010 года, по американским меркам «зимой», то есть не позднее марта. Компания **Stardock** сообщает, что скачать расширяющую дипломатию добавку за $10 (или £6,5) можно будет только в сети цифровой дистрибьюции **Impulse**.

ПОДРОБНОСТИ

Player 1 wins

ЦИФРОВОЙ ГОНЩИК ОДОЛЕЛ РЕАЛЬНУЮ ТРАССУ, ВЫЙДЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ

Споры о том, могут ли автосимуляторы сделать из игроков заправских гонщиков в реальном мире, периодически возникают то тут, то там, но Кадзунори Ямаути лично для себя уже ответил на этот вопрос. Создатель и идеолог гоночной серии **Gran Turismo** в перерывах между разработкой пятой части нашел время, чтобы стартовать на одном из этапов реальной гоночной серии VLN, которая проводится в Германии на трассе Нюрбургринг… и одержал победу! Ямаути вместе с экипажем из еще двух пилотов (по правилам длинных, четырехчасовых гонок VLN они должны сменять друг друга за рулем) привел к финишу автомобиль Lexus IS-F, опередив всех соперников в своей категории SP8.

А в одном из недавних интервью счастливый победитель рассказал о том, как тяжело и до кровавых мозолей ему приходилось вкалывать последние 15 лет. Затем он добавил, что темп сбавлять не собирается. Именно поэтому, по обещанию Ямаути, шестую часть Gran Turismo не придется ждать еще пять лет, ведь ее разработка будет вестись на базе почти готовой **Gran Turismo 5**. Сама же пятая часть наконец-то обзавелась точной датой релиза и будет выпущена в Японии 31 марта 2010 года эксклюзивно для PS3. Гайдзинам из стран Европы и Америки к этой дате, скорее всего, опять придется прибавлять несколько лишних месяцев.

Северная петля Нюрбургринга должна быть знакома победителю назубок, ведь Polyphony Digital воссоздали ее еще в Gran Turismo 4.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Коня на скаку захедшотят

FORZE.FEMALE ВЫИГРЫВАЮТ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР PAN-EURO TOURNAMENT

Они обожают шоппинг перед раундами, а в придумывании комбинаций руководствуются особой, женской логикой. Девушки — игроки в **Counter-Strike** — явление на киберспортивной сцене редкое, а потому приковывающее к себе особое внимание. Благо есть повод поздравить женский состав клуба **forZe** с триумфальным выступлением на польском турнире **Pan-Euro Tournament**. ForZe.fem долго примеривались к пьедесталам на таких крупных ивентах, как ESWC и DreamHack, и вот, наконец, выстрелили (уж что-что, а стрелять эти девушки умеют).

В финале со счетом 2:1 по картам повержены серьезные оппонентки Pink Zinic (бывшие Meet Your Makers). Все бы хорошо, да смущает клантег чемпионок. На Pan-Euro наша пятерка выступала под знаменем немецкой организации **Mousesports**. Что это, минутная слабость перед западным спонсором или окончательная смена имени команды? Ответ дадут ближайшие чемпионаты: например, образованная в середине осени женская лига **Cyberarena Female League** — детище украинского портала Cyberarena.tv.

Пять подружек, пять суровых геймерш: Greeny, Ashlee, Svetaska, pachella и Exilia.

АНОНСЫ

По волнам его памяти

SPECTRE — НОВАЯ ЗВЕЗДА НА ИНДИ-НЕБОСКЛОНЕ

Прием ретроспекции, глубоко проработанный в литературе и кино, в играх почему-то используется редко. Уставшим бегать вперед по линии повествования предлагаем обратить внимание на **Spectre** (***spectregame.com***). Бесплатный платформер от калифорнийских студентов **Vaguely Spectacular** засветился на октябрьском фестивале **IndieCade** и представляет собой одно большое интерактивное воспоминание.

За 73 года жизни главный герой игры Джозеф Уиллер повидал немало. Вот только не может вспомнить, что именно, — беднягу замучил склероз. Собрать сюжеты для мемуаров в кучку предстоит игроку. Закидывая невод в прошлое старика, вы каждый раз вытаскиваете оттуда уникальный улов: цепь событий определяется множеством развилок аркадно-квестового геймплея. Сделать ли Джозефа неудачником или миллионером на пенсии, человеком счастливой или горькой судьбы — решать вам. Картины прошлого нехотя выплывают из забвения, а люди на экране так и остаются черными силуэтами.

Воспоминания героя в основном окрашены в мрачные тона. Жизнь потрепала Джозефа Уиллера.

ЛЮДИ

Голубая кровь в вену Valve

В КОМПАНИЮ ВЛИЛСЯ СОЗДАТЕЛЬ DEFENSE OF THE ANCIENTS, А ВЫЛИЛОСЬ 25 МИЛЛИОНОВ

Человек, скрывающийся под ником **IceFrog**, известен причастностью к созданию модификации для **Warcraft 3** — **Defense of the Ancients: Allstars**. В свете этого неудивительно, что на работу человека взяла крупная игровая компания. Правда, его пригласила в штат не **Blizzard**, что было бы логичным поступком, а **Valve Software**. Отныне он возглавляет небольшую команду, работающую над проектом. Каким именно — секрет, но поклонников «Доты» ждет приятный сюрприз.

Это была не единственная щедрая инвестиция Valve этой осенью. Компания выделила $25 млн на продвижение и рекламу игры **Left 4 Dead 2**. На первую часть было потрачено около $10 млн. Пока все складывается настолько хорошо, что Гейб Ньюэлл лично убежден, будто L4D 2 станет самым успешным проектом в истории студии: игра уже побила все рекорды по количеству предзаказов, установленные другими проектами Valve.

Все звезды «Доты» переехали на ПМЖ в Бельвю, Вашингтон (штаб-квартиру Valve).

Независимые ретейл-сети Великобритании негативно отнеслись к решению супермаркетов **Tesco** и **Asda** продавать **FIFA 10** за половину рекомендованной цены. Представитель коллегии независимых адвокатов Дон Маккейб намерен в судебном порядке опротестовать такую ценовую политику: «В других странах неспроста есть законы, запрещающие торговать себе в убыток».

Konami сообщила, что классический двухмерный платформер **Rocket Knight Adventures**, по сути копия **Sonic the Hedgehog**, вернется в 2010 году. Разработкой сиквела занимается фирма **Climax**. Предполагается, что игра посетит Steam (PC) и XBLA вкупе с PSN.

Дожали начинание

ПЕРВОЙ К ФИНИШУ KOTOR 2 ПРИШЛА КОМАНДА РЕАНИМАТОРОВ DEADLY STEAM

Четыре с половиной года назад стартовала работа над проектом с абсурдно длинным названием **The Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords Restored Content**. Его разработчики из независимой студии **Deadly Stream** захотели восстановить KotOR 2 в первоначально задуманном виде. До релиза KotOR 2 предполагалось, что сиквел ролевой игры преумножит достоинства боевой системы и интерактивных диалогов, собрав в 2005 году такие же RPG-лавры, на которые в 2009-м рассчитывает **Dragon Age: Origins**.

Создавшая первую часть **BioWare** поручила сиквел студии **Obsidian Entertainment**, основанной Фергусом Уркартом и Крисом Авеллоне (позднее к ним присоединился небезызвестный Джошуа Сойер). Эти люди многое сделали для культовых **Fallout 2** и **Planescape: Torment**, и KotOR 2 вполне мог бы снискать славу новой Planescape благодаря системе влияния на однопартийцев. Мог бы, не выпусти разработчики игру под напором издателя **LucasArts** на полгода раньше срока, недоношенной.

Последняя треть KotOR 2 была сырой и однообразной рубкой. Была вырезана одна из концовок, связанная с Дартом Сионом, несколько кат-сцен на движке игры, отношения с однопартийцами и прочие, менее важные мелочи. Целых две команды разработчиков взялись по кирпичику восстановить игру. Другая студия, **Team Gizka**, в своем амбициозном желании решила увеличить мир игры, добавив собственный контент, и в итоге прочно застряла на этапе бета-тестирования своего **KotOR 2: Restoration Project**. К счастью, сил довести труд по реанимации этой важной игры до конца у DS хватило — их мод Restored Content исправляет историческое недоразумение.

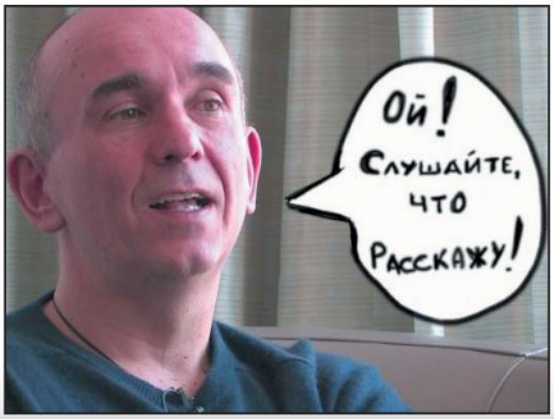
Из первой части KotOR выросли такие хиты, как Jade Empire и Mass Effect. Из второй — только любительские моды.

Питер FM

ГОСПОДИН МОЛИНЬЁ ПРЕВРАТИЛСЯ В РАДИОЛУ

Последнее время Питер Молиньё работает как радио. Возможно, даже как сарафанное. Постоянно какие-то комментарии от него, откровения. Особенно откровения — тут просто одно за другим, да еще и каждое за собой по крупному откровению тащит. Теперь неосторожный комментарий касался **Fable 3**.

Молиньё обмолвился, что Fable 3 будет использовать контроллер захвата движений — Natal. Правда, сразу испугался за сохранность своей черепной коробки и принялся поправлять-ся. Мол, он говорил то, но не говорил этого, ну и прочие оправдания в таком же духе. Наводит на определенные мысли: за несколько дней до Natal-откровения неизвестный разработчик на подхвате у **Microsoft** (назовем его условно «Питером») сболтнул лишнего о планах компании по созданию собственного аналога **Fraps**, программы для захвата видео. И хотя болтун остался неизвестным, все пальцы тыкают в сторону офиса **Lionhead**. А создатель серии Fable уже переживает за собственную сохранность.



Лучшая компания 2009-го

BUSINESS WEEK НАЗВАЛ NINTENDO

Деловой журнал **Business Week** опубликовал список из 40 лучших компаний 2009 года. Первую строчку заняла **Nintendo**, оставив позади таких опытных соперников, как **Google** (второе место), **Apple** (третье), **Amazon**. А ее прямые конкуренты на игровом рынке — **Sony** и **Microsoft** — в число лучших вообще не попали. Недаром Хару Акенага из **NIS America** заявил, что Nintendo плавает в голубом океане, а двое ее конкурентов плещутся и дерутся в красном.

Своим успехом Nintendo обязана «инвестициям в инновации, разноплановому портфолио, агрессивной экспансии, жесткому правлению и четким представлениям о будущем» — такое хвалебное мнение совместно высказали Business Week и консалтинговая контора **A.T. Kearney**. И знаете, это правда — на протяжении последних пяти лет компания ежегодно увеличивает продажи на 36%, а капитализация в среднем выросла на 38%.

Один из героев Nintendo, Варио, сделал себе имя на комической жадности и одиозности, которые странным образом все-таки вызывают к нему симпатию.

Издательство **Activision** перенесло дату выхода PC-версии **Call of Duty: Modern Warfare 2** на 24 ноября, то есть сдвинуло на 2 недели вперед. Версии для консолей выйдут 10 ноября, как и планировалось ранее.

СКАНДАЛЫ

Цепные псы правообладателей

ГОЛЛИВУД НАТРАВИЛ АДВОКАТОВ НА THE PIRATE BAY

Голливуд в очередной раз предпринял попытку расправиться с сайтом **The Pirate Bay**, известным торрент-трекером, с помощью которого можно скачать практически все существующие в природе игры, комиксы, пластинки и фильмы.

Действующая от лица шведских адвокатов антипиратская группа **Brein** потребовала от провайдера сайта TPB прекратить его поддержку. Интернет-провайдер **NForce** повиновался, но лишь на время — сайт был выключен на три часа 2 октября и «пролежал» все пятое число того же месяца. Администрация сайта за последние месяцы сменила нескольких провайдеров — сначала **Black Internet**, затем украинский неназванный оператор услуг связи, потом вот NForce.

В итоге сайт чудесным образом восстал вновь, на главной странице появилось дерзкое высказывание «никто не загонит наш сайт в угол», а новые собственники ресурса **Global Gaming Factory X**, купившие права на сайт в июне 2009-го, вместо комментариев отворачиваются от камер. К их счастью, непризнанное государство Северного Кипра еще никто не упразднил и тамошние провайдеры готовы приютить любой контент, даже противозаконный.

В мире много объектов почитания «Пиратской бухты»: среди них встречаются и автобусы, и телефоны, и даже татуировки на телах пользователей!

ИНТЕРЕСНОСТИ

О том, как QTE расширяли

BATMAN: ARKHAM ASYLUM БЫЛ КОГДА-ТО РИТМ-ИГРОЙ

«Как бог черепаху» или все-таки «как Бэтмен панков»? После рукопашного боя с крестоносцем все враги отправляются в ад.

Появились занятные подробности о хите осени про лихие сражения человека в костюме летучей мыши с психами из безумного дома — **Batman: Arkham Asylum**. Оказалось, вся боевая система в новом «Бэтмене» могла быть ритм-игрой, то есть просто-напросто серией «быстротечных событий» (QTE).

Какие-то разноцветные кружочки бились бы друг о друга — и нам это могли предложить вместо шикарных драк. На этом шутки не кончаются: творением **Rocksteady** Джокер мог бы гордиться, ведь в игре есть запись разработки ее самой. Вот такая рекурсия. «Когда вы подходите к каторге, перед вами появляется комната томящихся лунатиков. Ну так вот, эти лунатики — это мы!» — говорят авторы наперебой. Пасхальные яйца потому и пасхальные, что игроки должны сами их искать. Но раз уж сказали — значит захотелось.

ИНДУСТРИЯ

Гонщиков ПРИБРАЛИ К РУКАМ

NADEO — НОВЕЙШАЯ ПОКУПКА UBISOFT

Ubisoft решила закрепиться в жанре гонок, где позиции издательства были достаточно слабы. 6 октября компания объявила о приобретении французской студии **Nadeo**, создавшей знаменитую «аркаду на колесиках» **TrackMania**. Руководство Ubisoft видит в этой гоночной серии большой потенциал и собирается открыть игре доступ к более широкой аудитории, а также использовать опыт Nadeo при создании новых проектов.

По данным Ubisoft, на сегодняшний день в различные вариации TrackMania играет свыше 10 миллионов пользователей. При этом не так давно Nadeo анонсировала сиквел **TrackMania 2** (новость о нем смотрите на стр. 12), изданием которого теперь наверняка займется сердобольная Ubisoft.

Иногда с помощью «ТрекМании» люди создают забавные коллажи. Как в этом случае.

Авторы платформера **Clover** для Xbox 360, **Binary Tweed**, решили перенести его на PC, добавив новые квесты, концовки, персонажей, анимации и новый интерфейс — благо, простенький движок игры позволяет легко добавлять новые элементы. С первого взгляда на игру понятно, кому не дают покоя лавры игры **Knytt**. PC-версия получила название **Clover: A Curious Tale**, дата ее выхода остается загадкой.

Известный геймдизайнер Фумито Уэда, создавший себе репутацию культового дизайнера играми **Ico** и **Shadow of the Colossus**, в интервью на выставке **TGS 09** признался, что главным объектом его вдохновения является **Half-Life 2**. Уэда также заявил, что следующую игру он хотел бы сделать с видом от первого лица.

От кукурузы к киберспорту

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ ФЕРМЕР FATAL1TY ВОЗВРАЩАЕТСЯ К «КВЕЙКУ»

В большой киберспорт намерены вернуться Джонатан Венделл и Йохан Квик, **Fatal1ty** и **Toxic**. Примечательно, что если сложить достижения и кубки этих людей, то получится собирательный образ чемпиона по всем шутерам-киберснарядам. Третий **Quake** (будь то дуэли или командная игра), **Painkiller**, **Aliens vs. Predator**, **Quake 4** — там, где давал слабину американец Венделл, непременно побеждал швед Квик. Оба игрока в той или иной степени отошли от дел: Fatal1ty уже давно занимается раскруткой собственного франчайза, Toxic играм предпочел ставки на лошадиных скачках. В приступе осенней ностальгии оба игрока, не сговариваясь, заявили о своем возможном участии в нескольких турнирах по **QuakeLive**. Таковых в ближайшие месяцы намечено как минимум два: шведский **DreamHack Winter** (26-29 ноября) и очередной сезон **Intel Extreme Masters**, чьи турниры славятся щедрыми призами. Помимо этого, ветераны смогут тряхнуть стариной в 24 турнирах серии AGPTour.com, которые руководство сайта будет проводить до конца года.

Последние серьезные выступления Fatal1ty на киберспортивной сцене приходятся на 2005 год, когда он выиграл CPL World Tour по Painkiller, заработав в общей сложности $250 тысяч. Toxic отошел от дел намного позже — буквально в прошлом году он выступал на турнире ESWC Athens по Quake 3, где, правда, даже не вышел из группы.

Не очень-то по господину заметно, что он готов взяться за старое, оставив плантации с «царицей полей».

В службе **Steam** появилось аж шесть хитов от **Electronic Arts** — были опубликованы игры **NFS: Shift**, **The Godfather 1 и 2**, **Medal of Honor: Airborne**, **Battlefield 2** и **C&C: Red Alert 3 — Uprising**. Их цена варьируется от $10 за первый Godfather до $50 за Need for Speed: Shift.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
3 ноября	**Dragon Age: Origins**	Идейный наследник Baldur's Gate и Neverwinter Nights от BioWare.	75%
24 ноября	**Call of Duty: Modern Warfare 2**	Главный одно- и многопользовательский шутер этого года.	ХИТ
16 ноября	**The Sims 3: World Adventures**	Первый из примерно 31 635 аддонов для The Sims 3, в котором симы отправятся в кругосветное путешествие.	70%
17 ноября	**Left 4 Dead 2**	Продолжение кровавой зомби-мясорубки с четырьмя новыми героями. Как и раньше — упор на кооператив.	ХИТ
17 ноября	**LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues**	Второе лего-воплощение Индианы Джонса. В отличие от первого, включает в себя эпизоды из четвертого фильма.	60%
Начало 2010	**Mafia 2**	Продолжение самого убедительного симулятора мафиози.	ХИТ
Осень	**Jumpgate: Evolution**	Попытка лишить EVE Online звания главной космической MMORPG в нашем секторе Галактики.	70%
Осень	**Serious Sam HD**	Серьезный Сэм возвращается, чтобы в очередной раз показать и миру, и «папочке» Джу эталон шутера о суровом герое.	70%
Осень	**Spore Creature Keeper**	Spore наследует идеи тамагочи и предлагает игрокам выращивать своих зверьков, а затем знакомить их в мультиплеере.	60%
4 декабря	**The Saboteur**	Черно-белый экшен про французских партизан времен Второй мировой. Если хочется, в нем можно забраться на Эйфелеву башню.	70%
Декабрь	**Colin McRae DiRT 2**	Еще одна гонка имени Колина Макрея — чуть более аркадная, чем хотелось бы.	85%
Конец года	**Disciples 3: Renaissance**	Сиквел популярной в начале 2000-х серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	75%
Конец года	**Ride to Hell**	Игра про байкеров и рок-н-ролл. Ваш шанс окунуться в американскую культуру конца 1960-х годов.	70%
15 января 2010	**Dark Void**	Игра обещает полностью раскрыть тему ракетных ранцев и вертикальных перестрелок.	70%
Февраль 2010	**Napoleon: Total War**	Первый аддон для Empire: Total War, посвященный трем ключевым кампаниям одиозного полководца Бонапарта.	75%
Начало 2010	**Assassin's Creed 2**	Предок Десмонда в Италии 1476-го по имени Эцио продолжает убивать неугодных. Вместо Ближнего Востока — знакомство с Леонардо да Винчи.	85%
Начало 2010	**Battlefield 1943**	Оказуаленный и ускоренный примерно в сто раз Battlefield 1942. Да к тому же с разрушаемыми декорациями.	75%
Начало 2010	**Mass Effect 2**	Суицидальная миссия Шепарда и вместе с тем лучшая лицевая анимация в ролевом жанре.	ХИТ
Начало 2010	**Red Dead Redemption**	Вестерн от создателей GTA 4. Револьверы, шпоры, ковбойские шляпы, скачки на фоне кровавого заката и фирменное внимание Rockstar к деталям.	ХИТ
Начало 2010	**Silent Hunter 5**	Очередной шаг навстречу реализму в симуляции немецкой подводной лодки. Разрешено свободно бродить по субмарине и раздавать приказы.	75%
Начало 2010	**Two Worlds 2**	Продолжение не слишком удачного клона «Готики», выросшее из аддона к оригинальному Two Worlds.	60%
2 марта 2010	**Battlefield: Bad Company 2**	Вторая «Плохая команда» не такая юморная, как первая, зато с потенциально шикарным мультиплеером.	85%
Весна 2010	**Alpha Protocol**	RPG о приключениях шпиона, удивительно похожего на Джейсона Борна.	75%
Весна 2010	**BioShock 2: Sea of Dreams**	Продолжение лучшей игры 2007 года вновь отправит вас в океанские глубины, но на этот раз в шкуре Большого Папочки.	ХИТ
Весна 2010	**Dead to Rights: Retribution**	Приквел единственного в мире экшена, где есть кнопка «Фас!». Повествует о том, как главный герой познакомился со своим псом.	70%
Весна 2010	**The Settlers 7: Paths to a Kingdom**	Не очень серьезная стратегия королевских кровей о проблемах жизни в средневековой Европе.	80%
2010	**Blur**	Боевые гонки про машины, где метко пущенная молния значит больше, чем мастерство вождения.	70%
2010	**Just Cause 2**	Экшен в тропиках с девизом «Веселье оправдывает все!» — в том числе стрельбу с двух рук из гранатомета.	75%

Dragon Age: Origins

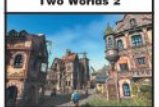
Left 4 Dead 2

Mafia 2

Disciples 3

Red Dead Redemption

Two Worlds 2

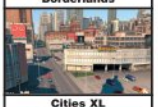

Settlers 7

Just Cause 2

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Borderlands	Ролевой шутер в гигантском открытом мире с сотнями квестов и тремя миллионами единиц оружия.	75%
Cities XL	Градостроительный симулятор с мультиплеером. Игроки смогут застроить планету-сервер своими городами и торговать между собой.	70%
Fallout 3: Game of the Year Edition	Золотое издание Fallout 3, куда вошли оригинальная игра и все пять загружаемых дополнений для нее.	75%
Football Manager 2010	Традиционный футбольный менеджер от Sega.	75%
Ninja Blade	Похожий на God of War слэшер о борьбе нас, ниндзя, против кровоохотливых инсектоидов.	70%
Pro Evolution Soccer 2010	Главный и, по сути, единственный конкурент FIFA 10.	75%
Star Wars: The Force Unleashed. Ultimate Sith Edition	Бывший консольный эксклюзив про темную сторону Силы перебирается на PC. Причем сразу со всеми дополнениями. Готовьте ваши световые мечи!	75%
Машинариум	Квест от создателей знаменитого «Самороста» рассказывает трогательную историю маленького робота в большом городе.	80%

Borderlands


Cities XL

Ninja Blade

Машинариум

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Компании **Paradox Interactive** и **Nitro Games** решили дополнить стратегию **East India Company** бесплатным обновлением **Designer's Cut**. Оно добавит возможность сражаться на островах и материках, введет в игру сетевые режимы Beehive и Breakthrough. Выпустить обновление собираются в октябре.

Компания **NIS America** показала, как в игровой индустрии нужно извиняться. В качестве компенсации за небольшую техническую ошибку в PSP-игре **Disgaea 2: Dark Hero Days** она пообещала предоставить первый DLC-пакет к игре бесплатно. Он будет включать в себя персонажа из **Disgaea 3: Absence of Justice**, принцессу Сапфир Родонит, и выйдет 25 ноября.

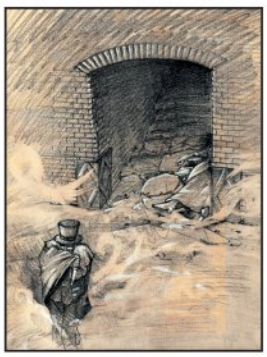
Праведный убийца

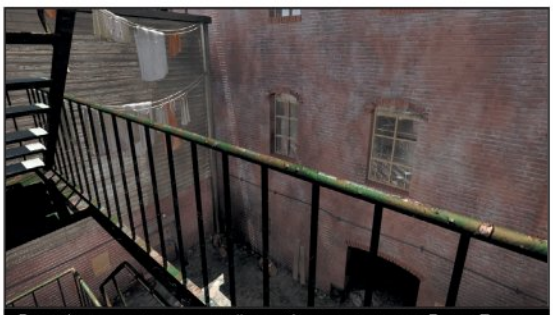
VISCERAL GAMES ПЕРЕОСМЫСЛЯТ ИСТОРИЮ О ДЖЕКЕ-ПОТРОШИТЕЛЕ

В октябре **Electronic Arts** зарегистрировала название The Reaper, «потрошитель». Их поступок породил слухи о том, что о знаменитом лондонском убийце будет создана новая игра.

Информация вскоре подтвердилась — игру в EA действительно создают, разработка поручена студии **Visceral Games**. Главным героем **Jack the Ripper** выступит сам Джек-потрошитель, однако влезть в шкуру серийника и извращенца нам все-таки не дадут. Под требования морали всю историю неуловимого душегуба (или банды убийц) просто вывернули наизнанку.

По сюжету Джек невинных не убивал, напротив — спасал, борясь с силами тьмы, которые его, вроде как, «провоцировали». Под острый нож пойдут демоны на пару с вампирами. Героя наделят способностью замедлять время и другими, пока неизвестными трюками. С поправкой на викторианскую Англию образца страшного 1888 года все это очень похоже на предыдущие произведения студии: **Dead Space** и **Dante's Inferno**.





Разработчики игр в четвертый раз обращаются к теме Джека Потрошителя и впервые — со столь необычного угла.

Собачья маска против EA

СРЕБРОЛЮБЕЦ ТОРОПИТСЯ В СУД, УВИДЕВ СЕБЯ В ИГРЕ

Такая вот оказия произошла с одним из болельщиков команды **Cleveland Browns**: его внешность включили в видеоигру. Не совсем его, правда, а лишь его внешность в собачьей маске, в роли маскота спортсменов. Даже номер изменили с оригинального 98-го на 92-й. А он все равно недоволен. Судиться хочет.

Фамилия у него, кстати, Томпсон. Джон Томпсон. Не путать с другим любителем посудиться. Внешность нашего героя включили в **Madden NFL 09**, и теперь он хочет компенсацию в размере $25 тысяч. И запретить **Electronic Arts** продавать игру. Никто, видимо, не предупредил парня, что игра год уже как благополучно продается.

Притянутый за уши иск только насмешит судью. Да и Джон Томпсон собирается ходить на судебные заседания в той самой злополучной маске.

Исправляемся

«Игромания» №9/2009

- «Новостной меридиан», стр. 25. Во фразе «В Left 4 Dead 2 засветилась известная рок-группа» допущена неточность. В действительности группа **Depeche Mode** играет музыку в жанрах синти-поп, постпанк и ньювейв, к року имеет условное отношение.
- «Из первых рук», стр. 38. Во врезке «Знаменитые командующие Наполеона» была допущена фактическая ошибка. **Иоахим Мюрат** на самом деле участвовал в русской кампании Наполеона. Во время похода 1812 года он командовал резервной кавалерией французской армии, участвовал в сражениях под Витебском, Смоленском, Валутино, в Тарутинском бою и проявил особую храбрость в Бородинской битве.
- «R&S», стр. 64. В тексте об игре **Worms 2: Armageddon** не указан автор, Линар Феткулов.
- «Железный цех», стр. 147. Фразу «это новый жесткий диск от компании Seagate объемом 2 Гб» следует читать как «объемом **2 Тб**».

«Игромания» №10/2009

- «R&S», стр. 106. Фраза «Но теперь появилась еще одна игра, достойная занять если не первое, то хотя бы второе место в этом хит-параде» некорректна. Фразу следует читать как «если не **второе**, то хотя бы **третье**», потому что 53 символа — это все-таки третье место (60, 58, 53).
- «R&S», стр. 111. К рецензии на игру **Foreign Legion: Buckets of Blood** по ошибке приклеился вердикт от игры **Majesty 2**. Восстанавливаем справедливость: итоговый рейтинг игры — 7 баллов, «хорошо». В графе «Дождались?» написано: «Напряженность шутера в сочетании с реиграбельностью казуальной игры — не это ли рецепт победы? Может, и так, но **Foreign Legion** не помешали бы еще несколько уровней и пара многопользовательских режимов».

Жанр
Экшен
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Ubisoft Montreal
Издатель в России/ локализатор
Акелла
Похожесть
Assassin's Creed
Prince of Persia: The Sands of Time
Мультиплеер
Отсутствует
Дата выхода
27 ноября (консоли)
2010 год (PC)
Сайт игры
www.assassinscreed.com

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ

ХОД ДА ВИНЧИ

«ИГРОМАНИЯ» ПРОВОДИТ ЧАС НАЕДИНЕ С ПРЕДФИНАЛЬНОЙ ВЕРСИЕЙ ASSASSIN'S CREED 2

ЧТО? ПРОДОЛЖЕНИЕ ГЛАВНОГО КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОГО ПАРКУР-АТТРАКЦИОНА.
ГДЕ? ИТАЛИЯ КОНЦА XV ВЕКА.

Стараниями Дэна Брауна и отдельных тружеников игровой индустрии художественная и культурная ценность эпохи Возрождения была девальвирована самым беспардонным образом. Сегодня трудно представить себе более неоригинальные и затертые декорации: ветхие фолианты, чертежи да Винчи, обязательный «Витрувианский человек» на заднем плане— прочие приметы вы наверняка сможете перечислить самостоятельно.

Вместе с тем это были одни из самых удивительных, революционных и увлекательных двухсот лет в гнусной истории человечества. Как говорит продюсер **Assassin's Creed 2**, Себастьян Пуэль, «в определенное время и в очень определенном месте небольшая группа гениев собралась и радикально изменила ВСЕ. Они фактически сотворили картину мира такой,

На смену утомительным заездам на лошади приходят вот такие погони.

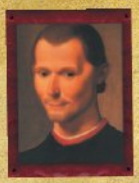
Для того чтобы вот так ловко сразить сразу двоих врагов (внимание на лица!), Эцио сначала придется потратиться на апгрейд.

Портрет в интерьере
Краткий гид по NPC Assassin's Creed 2

Леонардо да Винчи (1452-1519)

Художник, ученый, скульптор и писатель. Считается изобретателем парашюта, танка и вертолета. Автор «Джоконды» и «Тайной вечери». В игре исполнит роль Q из «бондианы»: его задача — снабжать Эцио хитроумными гаджетами, в числе которых — прототип самолета и миниатюрный пистолет. В игре мы посетим его мастерскую.

Никколо Макиавелли (1469-1527)



По сюжету этот философ должен стать своеобразным наставником Эцио. Сложно найти более подходящего персонажа для такой роли. Слово «макиавеллизм», изначально обозначавшее учении Макиавелли о политике (трактат «Государь»), стало в некотором роде оскорбительным. «Цель оправдывает средства»; «сила важнее морали» — для компьютерных игр эти тезисы отнюдь не новы.

Катерина Сфорца (1463-1509)

Одна из самых знаменитых женщин итальянского Возрождения. В ходе очередного противостояния враждующих семейств (Сфорца и Орси) ее детей взяли в заложники. В обмен на их жизни противники требовали от Катерины сдачи осажденной крепости. Вместо этого она задрала подол юбки, продемонстрировав захватчикам, что ожидает ребенка, и выкрикнула, что, если нужно, нарожает еще. Смутившиеся Орси отступили.

Лоренцо Медичи (1449-1492)

Деятель культуры, покровитель науки и искусств. Будучи крупным меценатом, Медичи собрал при своем дворе ведущих представителей Возрождения: Леонардо да Винчи, Микеланджело, Донателло и Боттичелли.* В игре будут собраны самые известные деятели политики Ренессанса. Одно непонятно: как в этом списке не оказалось Чезаре Борджиа (чье имя стало нарицательным синонимом интриги)? Не удивимся, если позже Ubisoft объявят и его.

какой мы видим ее сегодня. Мира, где в центре находится не Бог, а человек. Они изобрели новый способ смотреть на этот мир — была открыта перспектива. Они изменили политику, архитектуру, придумали способы ведения современной войны, придумали дипломатию. Они, в конце концов, изобрели современную банковскую систему! Представьте, как так вышло, что в одно время и в одном месте оказались Леонардо да Винчи, Никколо Макиавелли, семейство Медичи?».

Ubisoft Montreal, главные на сегодня создатели интерактивных экскурсий по ключевым моментам человеческой истории, конечно, припозднились со своим сиквелом. Assassin's Creed 2 — дорогая, барочная, местами грандиозная постановка, декорации которой, к сожалению, растащили на вензеля и текстуры куда менее талантливые, но проворные авторы. Это, однако, не повод игнорировать, пожалуй, самое серьезное игровое высказывание на тему Ренессанса.

Сиквел Assassin's Creed выполнен с безграничным уважением к эпохе Возрождения. Отсняты терабайты фотографий, изучен каждый переулок Флоренции и Венеции, составлены подробные топографические карты Тосканы XV века. Заработано несколько аллергий в ходе изучения пыльных архивов. К работе над игрой привлечен профессор истории университета Нотр-Дама. В качестве NPC

Враги, обученные паркуру, фактически превращают Assassin's Creed в совсем другую игру.

Враги теперь ранжируются по старшинству: есть обычная охрана (подразделяются по званию), лидеры и элита. Паркурщики относятся к последнему типу.

дебютируют Макиавелли и Леонардо да Винчи (в роли талантливого снабженца). Судя по тому часу, что мы провели, запершись в душной комнате с рабочей бета-версией, Assassin's Creed 2 станет самой масштабной реконструкцией самой красивой и исторически важной эпохи. Но, что гораздо важнее, это будет очень интересная игра.

Улыбка Моны Лизы

В контексте написанного ниже Assassin's Creed можно рассматривать как заготовку, пролог ко второй части. Там присутствовали технология, паркур, анимация, грандиозный замысел, наконец. Но вот с собственно игрой дела обстояли грустновато. Печально известное прокрустово ложе, куда дизайнеры уложили все девять миссий, сегодня является поводом для шуток и матерных выкриков в адрес Ubisoft Montreal (что совершенно не умаляет их культурологических достижений).

Как мы уже сообщали в нашим репортаже с E3, в Assassin's Creed 2 все будет по-другому. Наигравшись в технологических революционеров, авторы наконец взялись за геймплей и фактически отстроили новую игру на готовом фундаменте. Что мы знали о второй части, когда зашли в комнату, где стоял неприметный серый Xbox 360 с запущенной на нем игрой? Мы знали, что структура миссий теперь абсолютно разная: главгерой будет выносить раненых товарищей и парить на летательном аппарате да Винчи над Венецией во время карнавала. Знали, что обязательных и одинаковых заданий вида «укради информацию» и «залезь на 10 башен» больше

В некоторых миссиях будет и такое.

Инструментарий

Краткий гид по оружию Assassin's Creed 2

Оружие в игре делится на четыре типа: мечи, кинжалы, дробящее (булавы и молоты) и двуручные (топоры). В рамках этой градации действует простой баланс вида «камень, ножницы, бумага»: пики и топоры, например, нельзя блокировать кинжалами и мечами. Для каждого оружия есть уникальный набор приемов и атак, поэтому Эцио придется менять тактику на ходу, в зависимости от того, что находится у него в руках и что сжимают в ладонях противники.

Ну и конечно, метательное оружие. Во-первых, метко засадить кому-нибудь кинжал в затылок все еще можно. Разница в том, что одного брошенного ножа будет недостаточно: потребуется как минимум два. Это было сделано потому, что в Assassin's Creed 2 метательными кинжалами дело не ограничивается. Кроме них, будет еще ручная пушка (!) и дымовая бомба. У карманного пистолета есть всего шесть зарядов, каждый из которых убивает противника с первого выстрела. Но патроны, разумеется, не получится подобрать с чьего-нибудь хладного трупа. К тому же мы тут имеем дело с первым огнестрельным оружием: оно поднимает очень много шума и дико долго перезаряжается.

Патроны, яд, бомбы и прочие запчасти для вашего смертельного арсенала приобретаются в специализированных торговых точках по всему городу. Обладателям карточек «Леонардо» скидки!

не будет. Но вот как играется новый Assassin's Creed 2 — этой информации не было ни у кого.

Ответ может показаться странным, но Ubisoft Montreal делают игру… более схематичной. Если первая часть была эдакой sandbox-абстракцией, авторы которой пытались внушить нам с вами иллюзию полной свободы, то в сиквеле означенная иллюзия отсутствует вовсе. Мир Assassin's Creed 2 разбит на понятные блоки, элементы, из которых складывается игра.

То есть вот, например, толпа. Люди заботливо рассортированы геймдизайнерами на группы, к каждой из которых при желании можно примкнуть и спрятаться в ней: игра тут же подсветит для вас область, в которой нужно находиться, чтобы вас не заметила стража (работает в том случае, если портрет главгероя не красуется в этот момент на каждом венецианском столбе с пометкой «разыскивается»). Прятаться действительно можно везде, а не только в компании с шаркающими монахами.

Или деньги. Эцио (полное имя, напоминаем, звучит так: Эцио Аудиторе де ла Фиренце) в любой момент может разбросать у себя под ногами медяки, и на них тут же сбежится толпа — здорово помогает, когда за вами по пятам несется пол-Италии. Про деньги вообще отдельный разговор. В Assassin's Creed 2 появится полноценная торгово-денежная система: золото можно воровать и зарабатывать выполнением сторонних квестов. Валюта, в свою очередь, тратится на приобретение ядов (о них чуть ниже), оплату лечения (здоровье теперь восстанавливает лекарь в строго отведенных местах), апгрейд оружия (упомянутые в нашем прошлом материале двойные лезвия в рукаве достаются герою не просто так) и брони (тут авторы неожиданно включают RPG: можно отдельно приобретать щитки, наплечники, наколенники и т.п.). Но что гораздо интересней: деньги нужны вам для налаживания дипломатических отношений. В Assassin's Creed 2 существуют три основные фракции: воры, наемники и куртизанки. С первыми двумя все, в общем, понятно. А вот на куртизанках, конечно, хочется заострить внимание. Приплатив некоторую сумму, Эцио насылает отряд дам в корсетах и подвязках на, скажем, ничего не подозревающую охрану: та немедленно расплывается в плотоядной ухмылке, а мы, мрачно посмеиваясь, семеним в этот момент у них за спиной по своим ассасинским делам.

Наконец, для того, чтобы сделать миссии более зрелищными, в Ubisoft Montreal приняли довольно непопулярное решение — появились условия их выполнения. Для демонстрации новых, «направленных» заданий продюсер отнимает у меня геймпад и загружает локацию. Задача — убить цель, не воспользовавшись оружием. Для этого Эцио проходит мимо одного из охранников и незаметно колет ему ампулу с ядом. Поначалу кажется, что ничего не происходит, но вот охранник теряет равновесие,

А вот — наглядный пример грамотных инвестиций. Мужчина слева — наемник, дерется на нашей стороне.

Assassin's Creed остается одной из самых зрелищных игр современности. Сюда, кстати, переехала технология генерации флоры из Far Cry 2.

затем выхватывает гигантский топор и начинает в истерике размахивать им из стороны в сторону. Обезглавив пару окрестных торговцев семечками и одного почтового голубя, охранник с размаху впечатывает лезвие в ничего не подозревающего хозяина. Кровь, крики, занавес.

Венецианская штукатурка

В итоге из абстрактной и довольно эфемерной игры ко второй части Assassin's Creed превратилась в понятный, хорошо прогнозируемый экшен с элементами RPG. Это можно было бы посчитать геймдизайнерским самоубийством: расписавшись в неумении создать нормальный sandbox, Ubisoft Montreal, недолго думая, соорудили высокотехнологичную версию **Gothic**. Но тут появляется паркур.

Когда Эцио спайдерменом взлетает по фасаду собора Санта-Марии-дель-Фьоре, когда он несется через темные венецианские переулки (часть миссий проходит ночью) — этой игре можно простить все, включая ее схематичность. Паркур — главная достопримечательность Assassin's Creed, и он, конечно, никуда не делся. Вы все так же можете за секунду взобраться на какую-нибудь ключевую постройку XV века и окинуть орлиным взглядом панораму, за вид на которую многие платят по несколько тысяч евро.

Саму механику паркура авторы украсили буквально двумя штрихами. Во-первых, если Эцио не дотягивается до балки, которая находится над ним, можно прыгнуть вверх и попытаться ухватиться за нее в полете. Во-вторых, — и это куда более важный момент, — в паркуре появился разворот на 90 градусов. Когда Эцио на бегу прыгает на какую-нибудь люстру или подвешенную клумбу, он одним движением может сменить направление и завернуть, скажем, за угол. С учетом этого трюка в игре спроектировано множество локаций — будьте уверены, поворачивать придется регулярно.

Но главная новость состоит в том, что аналогичным акробатическим этюдам обучен не только главгерой. В Assassin's Creed 2 появятся враги-паркурщики. И вот тут сиквел неожиданно сбрасывает с себя всю историческую достоверность и превращается в Mirror's Edge от третьего лица в декорациях Европы XV века. Эцио скачет по клумбам и фасадам, под его ногами проносятся крыши, столы, фасады и чьи-то головы, а за спиной в этот момент слышится невеселая поступь преследователей. И наоборот: с завидной регулярностью вы будете нестись за каким-нибудь особо прыгучим противником, который лазит по фасадам ничуть не хуже ассасинов и Питера Паркера.

Погони и преследования — это теперь вообще важная часть Assassin's Creed: авторы грозят каким-то драматическим эпизодом, где Эцио предстоит управлять повозкой с лошадьми, на которую, как муравьи, прыгают с окрестных стен охранники.

Пески времени

«Я не сделал ни одного «Принца Персии» со времен The Sands of Time!» — жалуется креативный директор Assassin's Creed 2 Патрис Десиле. И тут же добавляет: «Поэтому я придумал для сиквела катакомбы!» Катакомбы — это что-то вроде секретной локации, только размером с небольшой подземный город. Такое «Метро-2» имени Леонардо да Винчи. Они существуют на каждом уровне, и, чтобы найти их, придется самым детальным образом исследовать населенные пункты. Особенно это касается неприметных подворотен и подозрительных тупиков.

Когда Эцио под руководством Патриса вдруг дернул за нос гипсового льва, чья голова выразительно торчала из обычной стены, тот вдруг распался на тысячи шестеренок, что-то прожужжал и превратился в дверную ручку. Внутри катакомб происходят тайные собрания тамплиеров, там можно наткнуться на второстепенную миссию, найти какие-нибудь выдающиеся сокровища, но самое главное — в катакомбах Assassin's Creed 2 превращается в натуральный **Prince of Persia: The Sands of Time**. Гигантская череда колонн, которые уходят в бесконечную пропасть. Какая-то затейливая конструкция из колец и балок, установленная в самом, казалось бы, неподходящем для этого месте. Катакомбы — идеальный способ забыть обо всех политических интригах, кланах, семьях, ассасинах и, отмотав время на шесть лет назад, вспомнить, какая это была прекрасная, не замутненная никакими культурологическими аллюзиями игра.

■■■

В общем, если попытаться просуммировать все, что Ubisoft Montreal прикрутили ко второй части, то выходит, мягко говоря, немало. Внятная система апгрейдов. Торгово-денежные отношения. Огнестрельное оружие. Гигантские подземные катакомбы. Враги-паркурщики. И это не считая Да Винчи — снабженца! Как пишут в дружественной «Игромании Лайт», формула игры выходит такая: 30% **Mirror's Edge** + 30% **Hitman** + 30% Prince of Persia: The Sands of Time. Ну и 10% Assassin's Creed, конечно.

P.S. Кстати, об «Игромании Лайт». Пока пишутся эти строки, Игорь Варнавский уже пакует чемоданы и отправляется в Лондон, где «Игромания» первой в мире пройдет Assassin's Creed 2 практически в полевых условиях: сравнивая виртуальную и реальную архитектуры и уворачиваясь от весел гондольеров. Рецензию на консольную версию Assassin's Creed 2 можно будет прочитать в одном из ближайших выпусков «Лайта», а PC-игрокам придется подождать до 2010 года. Нам, в общем, не привыкать. ■

ИГРЫ ELECTRONIC ARTS
НА ВЫСТАВКЕ ИГРОМИР 2009
ВВЦ, пав.57, 2-й этаж, 6-8 ноября

NEED FOR SPEED SHIFT

ДУМАЙ БЫСТРО. ГОНИ БЫСТРЕЕ.

WWW.NFS.RU
WWW.NEEDFORSPEED.COM

В ПРОДАЖЕ С 17.09.09

Реклама

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название Need for Speed и символ "N" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Pagani, Zonda F, Zonda R и элементы дизайна являются товарными знаками и/или другой интеллектуальной собственностью PaganiAutomobili и используются Electronic Arts по лицензии. 'Nissan', названия, логотипы, знаки и элементы дизайна продуктов NISSAN являются товарными знаками и/или правами на интеллектуальную собственность NISSAN MOTOR CO., LTD. и используются Electronic Arts Inc. по лицензии. Porsche, Porsche crest, 911 и Carrera являются зарегистрированными товарными знаками Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Лицензировано соответствующими патентами. Торговые знаки, права на дизайн и авторские права используются с согласия владельца AUDI AG. Авторские права на товарные знаки и права на элементы дизайна, тем или иным образом связанные с Lamborghini, Lamborghini with Bull и Shield Device, используются по лицензии Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Италия. Название и логотип BMW, а также обозначения моделей являются товарными знаками BMW AG и используются по лицензии. Ford Oval и марки изготовителя являются зарегистрированными товарными знаками, принадлежащими и лицензированными Ford Motor Company. Товарные знаки General Motors используются Electronic Arts по лицензии. Названия, элементы дизайна и символика всех продуктов принадлежит соответствующим владельцам и используется с разрешения. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются на основании лицензии предоставленной Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

3+
www.pegi.info

Будь в игре!

XBOX 360.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ

Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

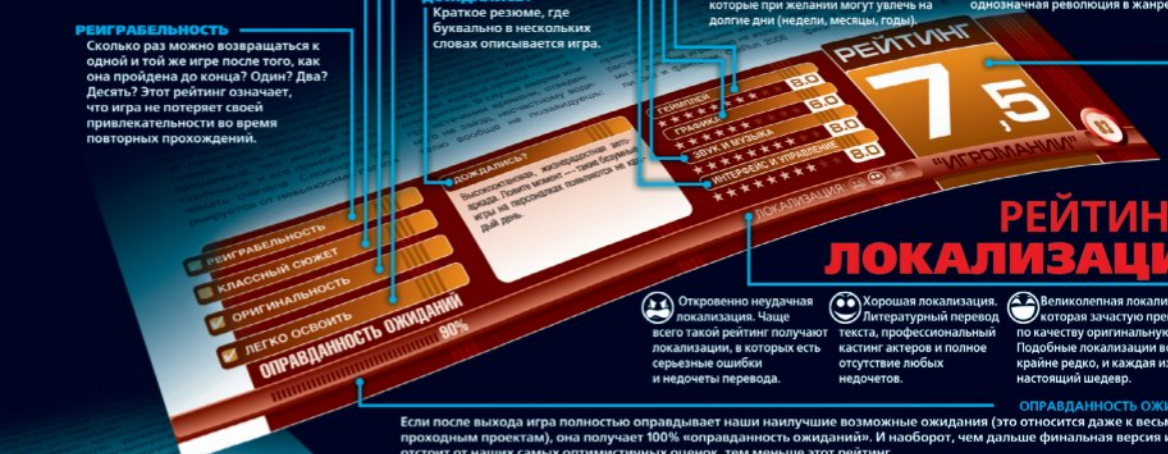
6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Daedalic Entertainment
- Похожесть: Project Eden, The Whispered World
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.daedalic.de

ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

DEPONIA

На фоне острого дефицита новых тем в приключенческом жанре недавно анонсированная **Deponia** смотрится более чем выгодно: немцы из **Daedalic Entertainment** мешают в одну кучу киберпанк, стимпанк, юмор в стиле Терри Пратчетта и Дугласа Адамса, а сверху полируют все это историей про двойников и не раздвоение даже, а растроение личности. В качестве бонуса: главным идейным вдохновителей у авторов Deponia значится не кто иной, как Мэтт Грёнинг, придумавший «Симпсонов» и «Футураму».

Итак, будущее. Планета Депония. Местечко не из приятных: поверхность покрыта всевозможным хламом и мусором, на свалках выросли поселения, в которых живут профессиональные бомжи: спят где придется, едят что найдут. Те, кому повезло больше, поселились в красивых, манящих комфортом и уютом городах, плавающих над поверхностью Депонии. Такой, в общем, марксизм в стиле киберпанка: наверху богатство, жизнь и футуристические технологии, внизу — нищета, прозябание и старые, грохочущие паровые механизмы.

Нам отведена роль Руфуса, жителя мусорных низин. Он честолюбив, убежден в собственном величии и мечтает о лучшей жизни. Судьба дает ему такой шанс, точнее, сбрасывает прямо к ногам: в виде очаровательной девушки по имени Цель (в оригинале — Goal), которая живет в одном из верхних городов, но каким-то образом свалилась в кучу мусора рядом с Руфусом. Доставка красотки домой — прямой билет для Руфуса в высшее общество. А когда он выяснил, что как две капли воды похож на ее богатого мужа, то решил играть по-крупному.

Авторы обещают уникальный контекстно-зависимый интерфейс, с помощью которого можно как-то хитро взаимодействовать с предметами.

По доброй немецкой традиции активные точки на экране можно будет подсветить.

Точнее, жизнь и обстоятельства начинают играть с ним. Во-первых, Руфус влюбляется в девушку. Во-вторых, на него открывает охоту собственный двойник, муж упавшей девушки, заручившийся группой поддержки из спецназа. А вскоре на сцену выходит и таинственный третий двойник. Наконец, героям нужно не просто добраться до единственного работающего лифта наверх, но и активировать его. Коды доступа спрятаны в голове Цели, но после падения у нее случилась частичная амнезия. На черном рынке Руфус договаривается об операции на головном мозге, но что-то идет не так, и у барышни развивается... растроение личности. Причем каждая из трех личностей записана на паленую болванку. Девушка, по сути, представляет собой симпатичный дисковод в юбке: Руфус вынужден регулярно вставлять диски в специальное отверстие у нее в голове, гадая, в какую из трех разновидностей Цели он влюбился, какая из них знает коды доступа и т.д. Чувствуете? Филипп Дик жмет руку «Футураме» и превращается в классический point-and-click-квест.

■■■

Ну а придумали все это авторы **Edna & Harvey: The Breakout**, прошлогоднего квеста про побег полоумной девочки из психушки. Тем интересней узнать, что у этих людей выйдет с киберпанком. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Будем ждать? Редкий сегодня квест, в котором есть все для счастья: киберпанк, стимпанк, любовная история, юмор в стиле Терри Пратчетта и Дугласа Адамса, а также три версии одной девушки.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

Егор Просвирнин

ЖАНР Стратегия

M.U.D. TV

- Издатель: Kalypso Media
- Разработчик: Realmforge Studios
- Похожесть:
  - Mad TV
  - TV Giant
  - TV Station Manager
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.realmforgestudios.com

ДАТА ВЫХОДА
2010 год

Про ведущую новостей одного из российских телеканалов ходит такая история — будто бы она перед каждым эфиром выпивает стакан водки, потому что не может трезвой врать с экрана. История отечественного ТВ — плодородная почва для целой серии игр в самых разных жанрах. Достаточно вспомнить разгром НТВ с прямым эфиром из пустых коридоров телецентра, одиозного Сергея Доренко с его «казалось бы, при чем здесь Юрий Лужков?» и много чего еще. История российского телевидения полна славных моментов, и игра про условный ОРТ получилась бы чернейшим политическим триллером. Но **M.U.D. TV**, симулятор директора телестудии, делается в Германии и потому полон шуток на тему отупляющего телевидения и соответствующих приколов.

Если за производственно-политической драмой сюда явно ходить не стоит, то за интересным экономическим симулятором — вполне. M.U.D. TV, похоже, станет первой приличной игрой в специфическом жанре «тайкун про телеканал» — последний раз на эту тему достойно выступала почти одноименная **Mad TV** 1991 года выпуска.

Все герои, к сожалению, представлены комичными персонажами, которые как будто сошли с интерфейса Xbox 360.

Итак, у вас есть эфир, который надо чем-то заполнять: от немецкого аналога «Дома-2» до немецкого же аналога «Вестей». В распоряжении директора есть некоторые производственные мощности для создания телепрограмм (в этом месте игра несколько напоминает **The Movies** Питера Молиньё). Наконец, для того, чтобы все это функционировало как часы, необходимо привлекать рекламодателей и зарабатывать деньги. Причем величина рекламного контракта зависит от числа потенциальных зрителей телепередачи — грубо говоря, срубить миллионы с BMW и поставить их ролик в какой-нибудь «Сельский час» не получится.

К тому же подшефная телестанция, мягко говоря, не является единственной в мире — у нее полно конкурентов, которые хитро планируют эфир и перетягивают зрителей на свою кнопку. Так что если во время вашей супердорогой рекламы, честно поставленной во время субботнего показа блокбастера, конкуренты выкатят какое-нибудь удачное телешоу, то аудитория может ломануться к ним, оставив вас в одиночестве объясняться с разъяренным рекламодателем. Для предотвращения таких катастроф в игре существует шпионаж и даже диверсии против враждебной телестанции. Необходимость устанавливать жучки и закладывать мины под телепередатчики несколько удивляет — мы несколько по-другому представляли себе жизнь телединектора.

Если вам претит зарабатывать всемирную популярность диверсиями и шпионажем, можно сконцентрироваться на производстве телепередач. Всего существует три базовые категории: фильмы, шоу, сериалы. В каждой — по восемь подкатегорий (например, кино делится на фантастику, криминальные драмы, боевики, эротику и так далее). К подкатегориям прилагается набор съемочных телесетов — чисто теоретически вы можете попробовать создать сериал о непростой жизни нелегальных китайских эмигрантов в дальневосточном регионе России. Кроме телесетов, можно подбирать актеров или, скажем, ведущих новостей (письмо с просьбой добавить шутку про стакан водки уже выслано разработчикам), создавая своих собственных звезд.

К сожалению, заминировать студию, где снимают вашу собственную «Минуту славы», нельзя. Хотя очень хочется.

■■■

Единственное, что несколько расстраивает в M.U.D. TV, — непременное желание ее авторов пошутить по поводу индустрии, которая замешана на убийствах, предательствах и наркотиках в студийных туалетах. Понятно, что юмор — естественная реакция любого нормального человека на содержание телепрограммы, но от одной только мысли о том, что будет, если сделать обо всем этом серьезную драму, голова идет кругом. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экономический тайкун про быт директора телеканала. С шутками и борьбой за рекламодателя.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

© 2009 Gearbox Software, LLC. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands and the Borderlands logo are trademarks of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. Все остальные торговые марки и имена являются собственностью своих законных владельцев. © 2009 ООО «Софт Клаб». Все права защищены.

Егор Просвирнин

ЖАНР Клон DotA

- Издатель/разработчик
  - S2 Games
- Похожесть
  - Demigod
  - Defense of the Ancients
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  - www.heroesofnewerth.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

HEROES OF NEWERTH

Heroes of Newerth — чудовищно пошлая игра. Но главная ее проблема не в костурбатой фэнтези-графике, будто бы сошедшей с обложек дешевых романов про эльфов, и не в царящей в игре атмосфере празднования дня сисадмина. Главная проблема в том, что HoN опоздала с датой выхода, пропустив вперед себя **Demigod**. Появись HoN в начале года, мы бы с кислой ухмылкой поставили ей где-нибудь 7,5 балла, приписали «Рекомендовано для киберспортсменов, прогуливающих математику» и отпустили бы с миром. Но в мае вышел Demigod, другой проект, также выросший из легендарного мода Defense of the Ancients для **Warcraft 3**. Проект, сделанный гением Крисом Тейлором, проект с феноменальным артдирекшеном, выглядящий как пышные декадентские мечты, проект со стратегической частью, в конце концов. Возвращаться после него к одноклеточному близзард-фэнтези HoN — все равно что падать лицом в грязь. Бултых!

Сорок уникальных героев, специализирующихся на ближнем или дальнем бою. У каждого, совсем как в ролевых играх, свой инвентарь, своя статистика и свои четыре умения. Три из них — так, на разминку, зато четвертое, если вы до него доживете, обладает ядерным эффектом. Можно и не дожидать — при получении нового уровня вы вольны потратиться либо на умения (скажем, местный гном-электрик способен погружать врагов в стазис, ставить на себя защитный электрощит и пить ману из окружающих плюс устраивать локальный Армагеддон), либо на повышение базовых характеристик персонажа. Опыт добывается посредством убийств так называемых крипов — автоматически появляющихся компьютерных солдат, рвущихся на штурм вражеской базы. В Demigod можно было, сэкономив на кино и мороженом, добавить крипам защиты, усилить атаку, повысить их уровень и т.п., в HoN ничего этого нельзя — каждые пять минут крипы сами по себе звереют. Также запрещено приобретать усиление оборонительных сооружений или что-нибудь в этом роде — тратьтесь только на себя, благо система предметов HoN роскошна. По аналогии с приснопамятной **Diablo**, вы не столько покупаете отдельные предметы, сколько пытаетесь собрать наборы, обладающие убойными характеристиками. Причем один и тот же предмет входит в разные наборы: вы можете вначале прикупить вон тот амулетик, а потом уже решить, что именно выстраивать на его основе.

Вы тоже считаете, что Blizzard пора подавать в суд?

В магазине на вас вываливают тонны предметов и километры статистики.

Имеются также секретные магазины, охраняемые монстрами повышенной «зверскости» — победив их, вы получите доступ к совсем уж страшным вещам. В конце концов, подкачавшись и снеся чужие оборонительные сооружения, вы врываетесь на вражескую базу и начинаете сеять там хаос. Как и было сказано, это очередной клон DotA, но без роскошной символистской графики и стратегических элементов.

Зато с отличным интерфейсом. Особенно приятно составление матчей — скажем, вы можете поставить галочку «Не пускать кидал» (от каждой недоигранной партии портится ваша карма, совсем сильно испортите — перестанут отправлять в приличные матчи) или же «Пускать только новичков». HoN ведет учет всех ваших побед и поражений, начисляя своеобразный рейтинг. Этот рейтинг учитывается при определении командных шансов на победу — пара ветеранов все равно будет опаснее пятерки новичков. Правда, дико раздражают надписи о начале боя и тому подобном — они выполнены в стилистике фантастических трэш-фильмов восьмидесятых и в фэнтези-игре смотрятся совсем дико.

Самое же грустное состоит в том, что HoN еще находится в стадии открытого бета-теста и до выхода в свет в ней вряд ли что-то изменится. Если вас никто не понимает и сражение в волшебных лесах Неверза — способ уйти от жестокой реальности, то Heroes of Newerth вам определенно понравится. Во всех остальных случаях лучше воздержаться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Клон DotA, который мог бы стать интересным, если бы на этом свете не было Demigod и самой DotA.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Конкурс

Великая Битва

Журнал **«Игромания»** и компания **Electronic Arts** предлагают всем желающим принять участие в великой битве.

«Что это такое?» — спросите вы. Отвечаем!

Великая битва — это не кровавый террор соседей и благочестивой общественности. Это даже не эпохальные сражения на полях нашей планеты.

Великая битва – это... впрочем, все будет понятно дальше.

ПРИГОТОВЛЕНИЯ К СРАЖЕНИЮ

Для этого вам понадобятся:

- компьютер;
- игра **Dragon Age: Начало;**
- желание с чувством, толком и расстановкой пройти все препятствия;
- программа, способная записать некоторые моменты ваших сражений.

БИТВА

Ну, тут все просто. Вы сражаетесь со всеми, кто попадется вам под руку, и делаете видео боев с персонажами игры **Dragon Age: Начало.**

Из отснятых вами кадров схваток вы делаете красочную нарезку сражения с тремя и более противниками и присылаете нам.

ДИСПОЗИЦИЯ

Отснятое видео вы присылаете к нам в редакцию по адресу **dragonage@igromania.ru** до **30 ноября 2009 года.** В письме обязательно укажите ваши фамилию и имя, а также домашний адрес. Для съемки ролика используйте любую программу (например, Fraps). Если ваша видеобитва оказалась слишком «тяжелой», то выложите ее на любой видеохостинг и пришлите нам ссылку для скачивания.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ

Самый великий борец с непримиримыми противниками получит наш главный приз — новую развлекательную консоль **PlayStation 3** в тонком корпусе с HDD объемом 120 Гб, предоставленную нашими друзьями, компанией **Sony Computer Entertainment Europe** *(http://ru.playstation.com).*

Еще десятерых участников мы наградим замечательными ковриками для мыши с символикой **Dragon Age: Начало.**

PS3™

PlayStation®3

DRAGON AGE™

НАЧАЛО

EA

Погрузись в таинственный мир игры на сайте **www.dragonageorigins.ru**

Линар Феткулов

ЖАНР Стратегия

- Издатель/разработчик
  - Positech Games
- Похожесть
  - Sins of a Solar Empire
  - Majesty 2
- Мультиплеер
  - Интернет
  - Локальная сеть
- Сайт игры
  - http://positech.co.uk/gratuitousspacebattles

ДАТА ВЫХОДА
Зима 2010

GRATUITOUS SPACE BATTLES

Gratuitous Space Battles легко спутать с очередным космическим скроллером: какие-то игрушечные кораблики весело мельтешат среди живописных звеньев инопланетной авиации, мигают лазеры, бабахают взрывы. Но при личном знакомстве игрока охватывает совершенно детская обида — оказывается, на этот аттракцион его не пускают!

Сами разработчики называют свою игру «Tower defense в космосе». Предполагается, что привычные оборонительные башни тут не стоят на месте, а летают, потому как расположены на бортах космических кораблей. На самом деле все несколько сложнее.

Идеологически Gratuitous Space Battles, наверное, ближе всего к недавней **Majesty 2**. Это совершенно точно не тактика: в бою вы не можете давать юнитам прямые команды, а влияете на них лишь опосредованно. Но это и не стратегия, потому как непрямые команды давать тоже нельзя! Если пытаться подобрать жанр, то это скорее «военная инженерия». Весь экшен в Gratuitous Space Battles происходит в конструкторском бюро.

В игре отличная двухмерная графика, которая выдерживает любой масштаб и бурю спецэффектов.

Игрок собирает корабли, составляет их в формации, выбирает стиль поведения. Страшно представить, в какую бездну настроек хотят утянуть нас разработчики: в рамках данного текста мы аккуратно заметим, что тут есть три типа юнитов — истребитель, фрегат и крейсер. Последний авторы ласково зовут «грандиозной летающей платформой мегасмерти», на которой размещаются самые разрушительные орудия, зато по ней практически невозможно промахнуться. Истребитель — антипод крейсера — легкий и юркий корабль, на поле битвы поставляется звеньями по шестнадцать штук. И, наконец, фрегат — золотая середина, не слишком тяжелая, но вполне разрушительная боевая единица.

Это базовые правила Gratuitous Space Battles, остаток изложен на десяти страницах инструкции по применению. Бесчисленные комбинации вооружения, различные системы защиты, энергоблоки, двигатели — все это вам придется выбирать самому перед каждой битвой. Исчерпывающим описанием Gratuitous Space Battles является тот факт, что игроку также придется лично заниматься подборкой кают для экипажа.

Геймплей строится вокруг баланса между стальной броней и силовыми полями. Для каждого вида защиты нужно подбирать особые снаряды; москитная авиация, например, может залетать под «пузыри» энергощитов и там безнаказанно жалить обшивку неповоротливого крейсера.

Примерно после получаса возни в ангаре игрокам все же дают нажать кнопку «В бой!». Ваши знакомые до винтика корабли несутся на вражескую армаду, начинается феерически красивая космическая битва… Но повлиять на нее вы не можете никак. То есть совсем — бои полностью неинтерактивны. Единственный способ изменить исход проигранного сражения — это вернуться в мастерскую и там заново перепаять свой флот.

■■■

Игра неслучайно получила свое название (англ. Gratuitous — неоправданный, ничем не обоснованный). Для космических сражений тут не нужен повод, они прекрасны сами по себе. Советуем относиться к ним с тем же трепетом, что и разработчики. Вы словно режиссер или даже продюсер подбираете материал для нового sci-fi-эпика, а потом отстраненно любуетесь своим детищем. Стоит ли возможность почувствовать себя Джорджем Лукасом нескольких часов ковыряния в настройках — станет ясно уже этой зимой. ■

Глядя на этот скриншот, вы уже практически играете в Gratuitous Space Battles.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Стратегия с непрямым контролем, в которой фетишизируются космические битвы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

PlayStation Network
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
WWW.TEKKEN.COM
16
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
namco
TEKKEN 6
КОРОЛЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!
РЕКЛАМА
PS3
PlayStation 3

Георгий Курган
RS@IGROMANIA.RU

MOUNT & BLADE

ОГНЕМ И МЕЧОМ

ЖАНР
- Ролевая игра
- Стратегия

Издатели
- Snowball Studios
- Paradox Entertainment

Разработчики
- Taleshouse
- СичЪ
- Snowberry Connection

Похожесть
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Sid Meier's Pirates!

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Сайт игры
www.snowball.ru/oim/

ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2009

Mount & Blade — это игра, которая, кажется, была рождена для того, чтобы получить известность в Восточной Европе — даже несмотря на то, что родилась она в Турции. Это типичная, чистокровная, хардкорная PC-игра, которая таит в себе взрывной потенциал. Если приглядеться, то станет очевидно, что Mount & Blade подозрительно напоминает **Sid Meier's Pirates!** на суше: огромный мир с десятками поселений, герой, скитающийся между ними и промышляющий чем попало, яростные битвы и тысячи занятий — от торговли и наемной службы до сбора собственной банды и деятельного влияния на политику государства. Плюс к этому — повышенное внимание к верховой езде, битвам в седле и вообще к лошадям.

Разумеется, как и любой уважающий себя PC-проект, Mount & Blade довольно быстро обросла целой гирляндой различных модов. Сами разработчики активно поддерживали и продолжают поддерживать игру — в данный момент они заканчивают мультиплеерный аддон, **Warband**. В противовес ему на Украине готовят синглплеерное дополнение: «**Огнем и мечом**» — это мод, произведенный в аддоны. Студия «**СичЪ**» сама еще недавно существовала на правах неформального творческого коллектива — в свое время эти люди создали мод к **Rome: Total War**, который по стечению обстоятельств тоже назывался «Огнем и мечом».

Русский витязь мужественно взял на мушку крепостную стену.

У дополнения к Mount & Blade есть одно безусловное сходство с идейным предком — стремление к исторической достоверности. В отличие от оригинальной игры, где в центре внимания было безымянное королевство, действие «Огнем и мечом» происходит во вполне определенном месте и времени — в Восточной Европе середины XVII века. В этот период в регионе выясняли отношения пять могущественных государств: с севера — Швеция, с юга — Крымское ханство, с запада — Речь Посполитая, а с востока — Московское государство и набирающая силу Гетманщина.

Последним трем державам посвящены три новых сюжетных кампании — одной из основных жалоб на оригинальную Mount & Blade было то, что в какой-то момент там становилось просто нечего делать, и разработчики «Огнем и мечом» собираются это исправить. Но куда интереснее другое: XVII век — время, когда европейцы уже вполне оценили свойства пороха, а значит в игре появятся мушкеты и пистолеты. Артиллерии, правда, не будет — один залп картечью мог загубить 20-30 человек, то есть среднестатистическую потасовку из Mount & Blade можно было бы решить в два приема. В полном соответствии с историческими реалиями стрелковое оружие ведет себя ужасно капризно: наносит мало урона и/или слишком долго перезаряжается. Другая прекрасная особенность пороха — возможность сократить время штурма, подложив под вражеские стены мину.

Разумеется, под нужды эпохи пришлось перерисовать половину графики и переработать многие другие элементы игры: например, на смену рыцарским турнирам пришли драки в тавернах. Другое ноу-хау эпохи — возможность построить тактическое укрытие из телег (так называемый гуляй-город), очень удобное для обороны в степи.

Само собой, в «Огнем и мечом» можно будет стрелять прямо из седла, но попасть в кого-либо в таком положении невероятно сложно.

Словосочетание «украинский аддон к хардкорной турецкой ролевой игре» звучит несколько дико, но за судьбу «Огнем и мечом» мы относительно спокойны — «СичЪ» добавляют в игру все то, чего ей не хватало год назад: полноценный сюжет и известную долю исторической достоверности. Многие фанаты, мы уверены, оценят это гораздо больше, чем грядущий мультиплеерный аддон. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинское переосмысление турецкой ролевой игры: с порохом и Богданом Хмельницким.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

РЕКЛАМА

PC DVD ROM

DIVINITY II
КРОВЬ ДРАКОНОВ

УБЕЙ ДРАКОНА. ИЛИ СТАНЬ ИМ...

Путешествуй по прекрасному миру, полному магии и тайн.

Читай мысли собеседников – узнай, что они думают на самом деле.

Сражайся, используя уникальные способности избранника Драконов.

В продаже с 13 ноября 2009 года

1С ФИРМА «1С»

SNOWBALL

www.snowball.ru/divinity2

LARIAN STUDIOS www.larian.com

dtp entertainment AG

Divinity II - Ego Draconis © 2009 dtp entertainment AG and Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. «Divinity II. Кровь драконов» © 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены. Фирма «1С»: 123056, Москва, а/я 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-92-57.

Жанр
Пошаговая стратегия
Ролевая игра

Издатель
Акелла

Разработчик
.dat

Похожесть
Серия Disciples
Heroes of Might and Magic 5
Age of Wonders 2: Shadow Magic

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.disciples3.ru

Дата выхода
Не объявлена

Кирилл Волошин

Disciples III RENAISSANCE

Для многих из нас **Disciples** стала сильнейшим, возможно, лучшим антидепрессантом. Это, конечно, позорный побег из реальности, но трудно придумать лучший способ, чтобы отвлечься от осенней хандры: запускаешь **Disciples 2** и медитативно двигаешь героев по карте. Процесс настолько затягивающий, что через какое-то время респондент гарантированно забывает о собственных проблемах. Как поет в таких случаях Федор Чистяков, и печаль отступит, и тоска пройдет.

К сожалению, этой осенью антидепрессант явно задерживается. Разработка третьей части целебной стратегии превратилась в многолетний долгострой. Воспользовавшись служебным положением, отдельные сотрудники «Игромании» буквально силой прорвались в закрытый, приравненный к тайным испытаниям ядерной бомбы бета-тест и спасались там от неизбежно надвигающейся осени.

Красное на черном

Завораживающий, почти гипнотический геймплей — характерное свойство всех хороших пошаговых стратегий, работающих на механике **Heroes of Might and Magic** и **King's Bounty** (а Disciples — их прямой родственник). Но у Disciples всегда имелся ряд уникальных особенностей, которые резко выделяли игру на общем «героическом» фоне. Основа стандартная: мы нанимали героя в замке, снаряжали ему войско и выпускали на глобальную карту, где он захватывал города, повергал наземь встречных героев и развивался. Для найма и апгрейда войск в родовом замке возводились различные постройки. Была и простенькая дипломатия, позволявшая заключать

Заклинания, как и раньше, нужно изучать в столице, а потом применять на карте. Кроме того, теперь лидер может покупать магические руны и использовать их прямо в бою.

Получив оздоровительный заряд молнией, враги теперь могут чертыхаться и временно терять равновесие.

Посланники небес, охраняющие столицу каждой расы, стали слабее, и теперь захватить первопрестольную — не такое уж сложное дело.

Уникальные спецюниты на службе каждой расы теперь настолько велики, что не помещаются в кадр.

альянсы и торговать с союзниками.

Но при этом Disciples, пожалуй, ближе всех подобралась к жанру RPG. Дело даже не в наличии параметров героя, полноценной «куклы» персонажа и инвентаря с зельями — все это было и у конкурентов. Дело в том, что Disciples устроена таким образом, что вы просто обязаны проходить карту одним героем, качать его, холить и лелеять. Можно нанимать и других лидеров (делились на классы), но они, как правило, играют роль пушечного мяса, призванного ослабить врагов перед тем, как на них будет спущен ваш главный убергерой. Его, вместе со всем скарбом, мы бережно переносим из миссии в миссию.

Думать в Disciples нужно было в первую очередь именно о прокачке. О том, какой способностью наделить героя при получении нового уровня или кем, например, станет эльфийский кентавр — кентавром-копейщиком, наносящим огромный урон, но не имеющим защиты, или кентавром-латником, у которого удар слабее, но кожа толще. У каждого (!) юнита есть две альтернативные ветки развития (порой максимально противоположные). Разрываясь всю игру между различными вариантами прокачки, игрок периодически чувствовал себя известной обезьяной из анекдота, которая и умная, и красивая.

Со всем остальным было попроще. Строили мы только здания, позволявшие изучать заклинания, лечить юнитов, нанимать и улучшать войска: никаких рынков, ферм и прочей экономической ереси. Ресурсы пополнялись автоматически, но только если их источник находился на вашей земле. В противном случае его надлежало захватить. Даже бои в Disciples 1-2 на первый взгляд были максимально приближены к простому обмену ударами. Передвигаться по боевой арене юниты не могли: они просто выстраивались в два ряда и по очереди лупили друг друга. Вся тактика сводилась к тому, чтобы выставить вперед бойцов ближнего боя, упрятать за их широкими спинами лучников и магов да максимально накормить войска зельями с разнообразным допингом. На самом деле в такой боевой системе тоже оставалось место для своеобразной тактики, но в целом все зависело именно от уровня прокачки бойцов.

Еще одна особенность игры — это огромная роль, отведенная ворам. Они бегали по одиночке, без отряда, гибли часто, но и пользы приносили немало: воры были мастерами диверсии, они могли отравить целый город или группу врагов, вызвать на дуэль лидера противников и даже внести сумятицу в построение вражеского отряда (испуганные лучники оказывались прямо перед зловеще улыбающимися пехотинцами).

Наконец, серия Disciples была, пожалуй, самой красивой и атмосферной пошаговой стратегией: холодная готическая красота, черно-белые тона, повышенное внимание к тонким, устремленным ввысь линиям, восточная вязь узоров.

Готика против скуки

О том, что со всем этим собираются делать москвичи из компании **.dat**, мы знали и два, и три года назад. Во-первых, игра перейдет в полное 3D. Во-вторых, юнитам разрешат передвигаться по полю боя. В-третьих, в «**Disciples 3: Ренессанс**» будет еще больше ролевых элементов. Но теперь, наконец, мы смогли хотя бы частично оценить все это без посторонних: «Акелла» и .dat начали закрытый бета-тест.

При всем желании не встречать «Ренессанс» по одежке невозможно: от его красоты не отвести глаз. Заручившись поддержкой технологий, игра сохранила фирменный стиль и, кажется, даже приумножила его. На месте фирменные темно-красные тона, черно-белая палитра в сюжетных роликах, устремленные в небо линии, мрачное величие готической архитектуры. При этом игра приобрела в спецэффектах: теперь применение заклинания на глобальной карте выглядит как локальный армагеддон, исполненный завораживающей, пугающей красоты.

Сюжет, его подача и вообще атмосфера — все это тоже выдержано в традиционных готических тонах. **Rise of Eves**, последний аддон к Disciples 2, заканчивался тем, что эльфы, ведомые посланницей своего бога Галлеана, устроили кровавую баню всем остальным народам. Третья часть стартует с того, что на земли Невендаара, жители которых оправляются после эльфийских фокусов, спускается посланница другого бога, ангел Иноэль, вокруг которой закручивается пружина новой интриги. Чтобы рассказать эту историю, .dat потребуется три кампании: за эльфов, империю и демонов. Две другие расы (гномы и нежить) появятся в аддонах.

Боевые арены полны деталей и неожиданных препятствий.

С переходом в 3D карты, конечно, стали меньше, событий, врагов и городов на них тоже поубавилось, зато выросла концентрация действия. На протяжении одной миссии мы несколько раз попали в засаду, получили неожиданное приглашение встретиться с инквизитором, вынуждены были оставить Иноэль в чужом городе под охраной, затем гнались за теми, кто похитил ее… А потом дико обиделись — на то, что бета-версия кончилась.

RPG против стратегии

Основа игры осталась нетронутой. Мы все так же бродим по глобальной карте, строим казармы, конюшни, храмы и библиотеки, нанимаем и развиваем там войска: большинство построек и юнитов плавно перешли из второй части в третью (вместе со всеми альтернативными ветками развития).

Но при этом крен в сторону Heroes of Might and Magic стал заметней. В первую очередь это касается боев. Войска бегают по полям сражений, вооружившись хорошо знакомой по «Героям» системой active-time battles: арена делится на гексы (10 на 14), особенности ландшафта (рельеф, почва) влияют на тактику. По поводу таких кардинальных изменений среди поклонников серии разгорелись жуткие споры, но бета-версия все расставляет по своим местам. Сражения в динамике действительно выглядят тактически насыщенней. Во многом благодаря тому, что по арене разбросаны точки, которые увеличивают силу удара, магической атаки или поражающую мощь стрел. Соответственно, появились новые тактические заботы: как бы быстрее занять определенную область или не позволить сделать это врагу. Кроме того, теперь нужно прикрывать своих юнитов — в этом случае можно перехватить атаку врага и, расходуя специальные очки прикрытия, врезать ему на опережение.

Новая боевая система, естественно, потребовала перенастроить баланс. Герои могут брать с собой куда больше войск, а сами юниты значительно прибавили в здоровье, силе атаки, а также получили ряд новых параметров: это и очки прикрытия, и сноровка, и ловкость.

Другая дань «Героям» — появление на карте точек, которые на время увеличивают дальность хода, защиту или атаку, восстанавливают здоровье и т.д. Здесь же, на карте, можно обчищать небольшие нычки с ресурсами.

Кстати, о ресурсах. Теперь их источники — это не только золотоносные или рудоносные жилы, но и фермы, мельницы и прочие хозяйственные сооружения. Строить их, к счастью, не надо — по-прежнему достаточно захватить землю, на которой они стоят. Но если раньше для этого мы использовали специально обученных юнитов с жезлами, то теперь герой делает все сам. А охранять такую контрольную точку он оставляет стража — грандиозную статую, которая больно плюется магией и обладает огромным запасом здоровья. И теперь врагу нужно не просто уничтожить беззащитный жезл, водрузив на его место свой собственный, а выстоять в бою с огромной махиной. На стража, кстати, можно накладывать поддерживающие заклинания, он тоже получает опыт и уровни. С одной стороны, это прибавило динамики, с другой — игра потеряла последние намеки на стратегию. Ведь если раньше найм спецюнитов с жезлами и сам процесс их водружения стоил немалых денег, то теперь все бесплатно: знай расставляй кругом статуи-секьюрити.

В движении

С другой стороны, все это вполне вписывается в рамки осознанного движения серии к сюжетной RPG. Во-первых, теперь прохождение каждой кампании жестко привязано к конкретному герою, который по умолчанию переходит из миссии в миссию. У людей это рыцарь Ламберт, у легионов проклятых — демон Хаархус, у эльфов — полководец Эрион. Мы по-прежнему можем нанимать и других лидеров, снаряжать им армию, но теперь авторы прямо говорят о том, что делать это имеет смысл только для охраны городов и контрольных точек около источника ресурсов. Во-вторых, и у главного героя, и у

Таким образом обставлено применение самого простого заклинания на карте.

.dat очень просили нас ничего не говорить про интерфейс, потому как он будет серьезно доработан после бета-версии.

остальных лидеров теперь есть Diablo-параметры: сила, ловкость, интеллект, выносливость — при получении нового уровня их можно развивать по своему усмотрению. В-третьих, нам дали возможность полностью снаряжать лидеров: в лавках появился полный комплект оружия и брони, которые можно менять на «кукле» персонажа произвольным образом.

Наконец, расширена система перков. Каждому лидеру выделено под семь десятков (!) умений, которые строго делятся на активные и пассивные. Последние едины для всех, они увеличивают различные показатели, включая силу атаки, защиту от различных видов магии и т.д. Постепенно изучая их, мы как бы прокладываем путь к активным умениям, которые уникальны для каждого класса. Лидер-маг может прямо на поле боя вызывать помощника-голема, лидер-лучник — отравлять свои стрелы, а лидер-воительница — отталкивать врага. Слухи о том, что развитие героев будет достаточно вольным и мы сможем обучить воина, например, кидать файерболы, не подтвердились.

Кстати, воры потеряли свою значимость. В третьей части они могут ходить с отрядом, но изначально не умеют ничего из того, за что их так полюбили в Disciples 1-2. Диверсионные приемы нужно изучать, как остальные перки, при этом они упрятаны в самый конец ветвистого дерева умений. Учитывая, что развиваем мы в основном главного героя, шансы на то, что в течение одной миссии вор успеет разучить свои фирменные фокусы, стремятся к нулю. С другой стороны, вора, как и остальных лидеров, нанимаемых во время выполнения одного задания, можно призвать под свои знамена и в следующем: в меню города появилась специальная вкладка «ветераны», где представлены все герои из прошлых миссий. Но и в этом случае вам предстоит пройти с вором не одно и не два задания, прежде чем он по полной развернет свою диверсионную деятельность. На самом деле логика в этом есть: ведь раньше воровские приемы являлись практически узаконенными читами, позволявшими справиться почти с любым врагом.

А вот отрезанной от финального релиза дипломатии действительно жаль. Ее, как и мультиплеер, обещают добавить в аддонах.

■■■

Что касается главного вопроса — когда же бета-версия превратится в финальную — продюсер Disciples 3, Алексей Ильин, ответил буквально следующее: «Решение об этом будет принято по результатам закрытого бета-теста». Но даже трех миссий хватило, чтобы понять: в купированном виде, без дипломатии и мультиплеера, эта игра по-прежнему будет нагло вырывать нас с вами из реальности. Осталось только дождаться. ■

Будем ждать?

Третья часть культовой стратегической серии, наконец, выходит на финишную прямую. По дороге она что-то растеряла, что-то приобрела, но не утратила главного — фирменной готической атмосферы и адской увлекательности.

Процент готовности: 70%

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия в реальном времени
Издатель
Playnatic Entertainment
Разработчик
Lesta Studio
Похожесть
World in Conflict
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
Отсутствует

Дата выхода
2010 год

Elements of War

Егор Просвирнин

Некоторое время назад по интернету гулял видеоролик, снятый на мобильный телефон. В нем очень пьяный председатель Государственной Думы Владимир Вольфович Жириновский грозил американцам. «Наши ученые повернут ночью гравитационное поле Земли — и вся Америка уйдет под воду!» — орал основатель и председатель Либерально-демократической партии России. Оказалось, он не шутил. В 2022 году в США разразился грандиозный климатический кризис, поставивший страну на грань уничтожения. Цунами, тайфуны, землетрясения, чудовищный циклон на севере США — все это дело рук ученых, создавших в секретных лабораториях климатическое оружие. Взяв под свое командование специальное подразделение армии США «Патриоты», вам предстоит выяснить, как остановить катаклизм и состоял ли кто из погодных мерзавцев в ЛДПР.

Элементально!

Питерская студия «Леста» делает игру, ориентированную на западную публику. По сути, **Elements of War** представляет собой популярную стратегию **World in Conflict**, к которой прикрутили погодное супероружие. По ходу дела вы сможете захватить образцы экспериментальной техники и начать строить из себя не то бога, не то мелкого беса веселого нрава.

Представьте себе небольшой американский городок, назовем его для краткости Гоморрой. Милые мещанские домики с текстурами высокого разрешения, дайнер, бензоколонка, разноцветные машинки у вымытых с шампунем тротуаров, ожиревшие местные жители. И конечно же, несколько отрядов вражеской пехоты, прячущиеся в домиках за сервантами и занавесками. Если у вас нет вкуса и стиля, возьмите в охапку своих солдат, прикройте их танками и вызовите ударные вертолеты. Если вкус у вас есть, подведите к Гоморре элементаль (так тут называется экспериментальная техника) земли и нажмите кнопку «Применить». Др-р-рах! Почва под капиталистической идиллией буквально разламывается, домики корежит, машины швыряет, на бензоколонке взрываются емкости с топливом, менеджеры среднего звена бегают по улицам, объятые паникой.

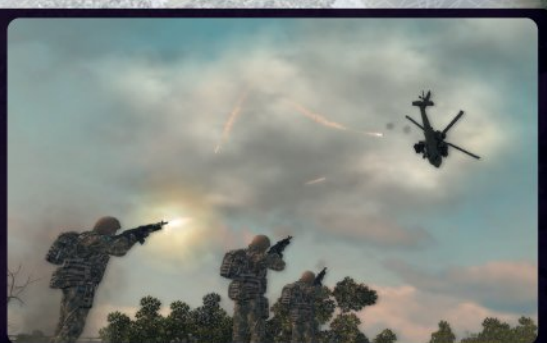
Враждебных пехотинцев давит коробками елочных игрушек, упавшими с антресолей. Полный хаос. Полное разрушение. Слишком много потерь среди мирных жителей, начинайте миссию сначала. Или вот элементаль молний — он выпускает несколько шаровых молний, которые меланхолично летают по округе, ища достойные цели. Отличное оружие для обеспечения безопасности флангов: выпустите шаровики в месте ожидаемой вражеской контратаки — и первая волна атакующих сгорит синим пламенем. Еще интереснее элементаль грозы — он портит погоду, вызывая локальный тайфун. Начинается дождь, видимость резко падает, транспортная авиация (с помощью которой все получают подкрепления) сидит на земле, отказываясь вылетать в такой шторм.

Всего по ходу кампании вы соберете восемь элементалей, каждый из которых будет мощнее предыдущего. К концу игры вы начнете звонить на местные телестанции и радостно гоготать: «Нет, братцы, сегодня в Пенсильвании будет не солнце с переменной облачностью. Сегодня там будет УРАГАН! Семеныч, заряжай!»

Злое железо

Кроме таинственных ученых, вам придется столкнуться с европейскими и российскими войсками. Дескать, Старый Свет, не выдержав творящихся в Америке безобразий, для порядку ввел миротворческий контингент. Причем если в на-

Вертолет пытается совершить противоракетный маневр, но, кажется, драгоценное время упущено.



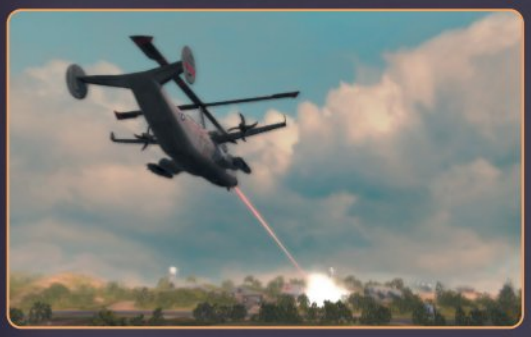
А вот и лучшие друзья вертолета, помогающие зенитчику бесполезной стрельбой из автоматов.

Кто в домике живет?

Каждый из элементалей разрабатывался в особо секретной, отлично охраняемой лаборатории. Чтобы получить эти ценные игрушки, вам придется сначала выведать местоположение лабораторий, а затем разобраться с их охраной. «Леста» показала нам только двух элементалей из восьми — внешний вид и точные описания остальных шести держатся в строжайшем секрете.

Вот как выглядит элементаль земли в действии.

А вот его база, несколько похожая на мавзолей Ленина.



Элементаль молний делает кому-то далекому очень больно.

Лаборатория его, по понятным причинам, походит на аэродром.

чале игры вам выдадут более-менее реальное оружие — «Абрамсы», «Апачи» и прочие «Страйкеры», — то к концу пойдет полет фантазии. Экзоскелеты, боевые человекоподобные роботы и тому подобные персонажи с обложек журнала «Мир фантастики». Кампания, впрочем, не самое главное и не самое интересное, что есть в Elements of War. Куда забавней мультиплеер.

Игровой мир из пятидесяти зон разделен на две части — красную и синюю. Получив некоторое количество очков и купив на них пару ободранных пехотинцев с подержанным «Страйкером», вы нажимаете кнопку «Найти соперника». Подумав, игра подыскивает оппонента с армией вашего же уровня, после чего отправляет вас, простите, на зону, сражаться за одну из команд. Выиграв онлайн-битву, вы получаете еще больше очков и доступ к новой технике, а кроме того, приближаете линию фронта к вражеской столице. Дружно навалившись, одна из команд, чисто теоретически, может забороть вторую, взяв ее родной город. Что произойдет в этом случае, в «Лесте» пока не придумали, как и не решили и вопрос с микротранзакциями. Тем не менее, стабильно выказывая тактический гений, вы в конце концов соберете под свои знамена огромную армию элементалей, сентиментальных роботов и черт знает кого еще.

Погоды прогноз

При всем при этом смотрится игра замечательно. Собственная разработка «Лесты» — ADICO Engine 3, использовавшаяся в предыдущих проектах, — наконец-то была доведена до ума и научилась выдавать красивую картинку. Особенно хороша физика — от ударов элементалей (и просто тяжелого артобстрела) деревья разлетаются во все стороны. Прибытие подкреплений также неплохо обставлено — с большого вертолета, поднимающего облака чуть театральной пыли, выбрасываются тросы, по которым спускается пехота.

Вообще, вертолеты «Лесте» очень удались — воздушный бой со сложными маневрами (винтокрылые машины честно пытаются уйти от зенитных ракет, выбрасывая тепловые ловушки), замысловатыми траекториями полета ракет и классическими черными дымовыми следами выглядит отлично. Несколько портит картинку вода с постоянной рябью, но разработчики обещают поправить ее к финальному релизу. К тому же невзрачность воды полностью искупает смена погоды — небо темнеет, бьют грозовые молнии, дождь льет как из ветра, ураганный ветер швыряет по карте охапки тяжелых мокрых листьев.

Звуковые эффекты также на достойном уровне — от выстрелов танка пол в демонстрационной комнате ходил ходуном, а услышав страшный вой ветра, кто-то побежал закрывать форточки. К сожалению, пока ничего нельзя сказать про тактику и баланс — нам показывали специально собранный уровень, призванный продемонстрировать графические возможности игры, в релизной версии Elements of War бой должен происходить иначе.

■■■

Несколько лет назад была мода на русские ответы западным играм (самый одиозный пример — **Kreed**, воронежский могильщик серии **Doom**). Мы бы не стали называть Elements of War убийцей World in Conflict, пока это всего лишь качественная, очень душевная стратегия. Но если к релизу игры «Леста» отточит баланс и доведет до ума концепцию мультиплеера с пятьюдесятью зонами, то серии World in Conflict придется, как минимум, начать волноваться. ■

Будем ждать?

Стратегия, в которой можно натравить на противника все четыре стихии.

Процент готовности: 50%

SHATTERED HORIZON

Жанр
Многопользовательский шутер

Издатель/Разработчик
Futuremark Games Studio

Похожесть
Unreal Tournament 3
Freelancer

Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть

Сайт игры
www.shatteredhorizon.com

Дата выхода
Зима 2009

Линар Феткулов

Shattered Horizon — старорежимный мультиплеерный шутер в духе **Quake 3** или **Unreal Tournament**. Две группы астронавтов, облаченные в голубые и желтые скафандры, выясняют отношения среди астероидов. Никакого разделения на классы, никакой техники — непрерывный deathmatch, слегка упорядоченный захватом контрольных точек. По сравнению с любым другим многопользовательским побоищем, Shattered Horizon кажется архаической игрой, которая сделана людьми, слабо понимающими, по каким законам сегодня работает этот жанр. Ее авторы (до недавнего времени) действительно имели к компьютерным играм опосредованное отношение. Тем не менее название **Futuremark** наверняка знакомо любому обладателю PC. Эта студия создала знаменитый бенчмарк (тест производительности системы) 3DMark, которым некоторое время назад было принято терзать любую свежеприобретенную видеокарту. Futuremark явно мало что понимают в том, как сегодня делаются мультиплеерные шутеры. Но это не помешало им перевернуть жанр с ног на голову. В прямом смысле.

Открытый космос

Дело в том, что действие Shattered Horizon разворачивается в невесомости. Мы бороздили космос в **X3** и **Freelancer**; в каждом втором футуристическом боевике есть сцена с нулевой гравитацией. Но в этой игре космос ощущаешь буквально кончиками пальцев. Звезды никогда еще не были так близко. Каждая партия в Shattered Horizon играется так, будто космический корабль взорвался несколько секунд назад, а вас катапультировало в открытый, зияющий и прекрасный космос. Вам нечем бороться с космосом, он сильнее. И потому он так манит.

Shattered Horizon — этакий вальс в невесомости. Карты подвижны: кружатся астероиды и обломки станции, вращается вокруг своей оси она сама, вертятся тела погибших астронавтов. А еще в полете крутится и сам игрок. Необходимость убивать врагов и набирать очки в какой-то момент начинает раздражать, и лишь когда герой погибает, вы оказываетесь в гармонии с миром игры. Распластавшееся тело, которое медленно плывет в безвоздушном пространстве на фоне раскаленного солнца, — вот что такое Shattered Horizon.

Точка опоры

Голова при этом не кружится! Должно быть, пространственные игры сделали наш вестибулярный аппарат мощным, как у настоящего космонавта. Кроме того, ориентироваться помогает интуитивная система управления.

На первый взгляд Shattered Horizon играется как сцена из любого шутера, когда герой проваливается под воду. Можно свободно двигаться вверх или вниз — клавиши «Пробел» и Shift регулируют вертикальное движение. А еще есть возможность вращения — двигая мышью с зажатой правой кнопкой, проще простого сделать бочку. Наконец, в любой момент вы можете «пристыковаться» к любой поверхности, включив гравитационные ботинки.

Мы неслучайно так подробно рассказываем об управлении. Важно, чтобы вы понимали — в Shattered Horizon давно знакомый геймплей разогнан до космической скорости. В **Prey** пространство можно было перевернуть только в заданных разработчиками локациях. В **And Yet It Moves** — где угодно, но лишь по четырем направлениям. Shattered Horizon позволяет вертеть мир как угодно — в любой момент и в любом направлении.

Тут даже закаленное **Portal** восприятие реальности начинает давать сбой. Вы бежите по стене, враг — по потолку, взрыв гранаты выносит вас в открытый космос, там вы цепляетесь к какому-то кружащему в невесомости контейнеру и на нем летите обратно. Врываетесь в помещение станции и чувствуете: что-то не так. Дверь на своем месте, буквы рекламного прос-

Карты специально подогнаны под вертикальный геймплей с полной свободой перемещения. У каждой есть обратная сторона, открытая для игроков.

Не верьте таким скриншотам: в жизни Shattered Horizon выглядит как тест «Космическая станция» из 3DMark06.

Узнаете, что это? Перед вами солнечная батарея Международной космической станции.

Стоять на стене тут гораздо привычнее, чем на полу.

Солярис

На околоземной орбите кипят нешуточные страсти

1. Диспозиция. «Синий» в меньшинстве. Но даже из такой опасной ситуации есть выход — граната. Их три вида: наступательные (отталкивающие и парализующие) и дымовые шашки.

2. Точка зрения. Может показаться, что «желтому» не очень удобно в горизонтальном положении. На самом деле — вполне комфортно. Просто трое других космонавтов видятся ему вниз головой.

3. Шлем. В скафандре астронавта есть две уязвимые точки, попадание в которые повлечет неминуемую гибель (и подарит бонусный «фраг» вашему обидчику). Первая — «забрало» шлема.

4. Джетпак. Вторая — топливный бак реактивного ранца. Ранец взорвется, а мертвый астронавт на огромной скорости отправится к звездам. Никогда не поворачивайтесь к врагу спиной!

пекта читаемы, ящики не вверх ногами… Да вы же на полу! Честное слово, встать на настоящий пол и увидеть локацию в человеческой перспективе — в Shattered Horizon непозволительная, шокирующая роскошь. Полом тут может стать абсолютно любая поверхность, включая потолки, стены, астероиды и крупный космический мусор.

Плавая в невесомости, вы можете разгоняться до громадной скорости при помощи реактивного ранца. Но так неудобно стрелять. В «пристыкованном» состоянии, напротив, трудно двигаться, зато игрок превращается в натуральный станковый пулемет, урон от оружия повышается в несколько раз.

Надо ли говорить, что разработчики выстроили на этом ловкий баланс? В игру умышленно включен лишь один (!) вид огнестрельного оружия. В полете оно работает как полуавтомат, а с упором мгновенно перестраивается в снайперскую винтовку.

В результате битвы превращаются в прятки-догонялки, где главное — выбить у врага почву из-под ног. Суматошный deathmatch на глазах перерождается в тактическое противоборство — за единоличное господство на устойчивой поверхности. Удел проигравшего — вечное барахтанье в невесомости.

■■■

Shattered Horizon — крайне оригинальный многопользовательский шутер. Он поражает совсем не тем, что мы привыкли переживать в онлайновых боевиках. Яростный геймплей тут соседствует со вдумчивой тактикой, а устаревшая графика — с тонко переданной романтикой и даже грустью открытого космоса.

P.S. За время ознакомления с бета-версией игра несколько раз причудливо «зависала», оставляя экран в красных полосах, рассекающих его поперек. После перезагрузки система возвращалась к нормальной работе. А однажды случилось так, что по нажатию кнопки Reset компьютер перезапустился, а полосы не пропали… Изможденную видеокарту с явными признаками нервного истощения извлекли из системного блока и срочно отправили на реанимацию. Техосмотр не выявил признаков оплавления, и после процедуры прогревания она пришла в сознание. К счастью, все обошлось. У нас нет доказательств того, что именно послужило причиной сбоя. Но фраза «игра от создателей бенчмарков чуть не сожгла видеокарту» звучит пугающе реалистично. Так что перед релизом мы настоятельно советуем Futuremark поработать над оптимизацией. ■

Будем ждать?

Многопользовательский шутер в невесомости. Неожиданно свежий взгляд на сетевой боевик и пространственный геймплей.

Процент готовности: 60%

DeathSpank

Жанр
Квест
Ролевая игра
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Hothead Games
Похожесть
Серия Monkey Island
Серия Maximo
Серия Diablo
Мультиплеер
Кооператив
Сайт игры
www.deathspank.com
Дата выхода
2010 год

Александр Башкиров

Мы ни в коем случае не хотим умалить творческих достоинств ванкуверской компании **Hothead Games**, но **DeathSpank** — это игра Рона Гилберта. Создатель **Monkey Island** работает в студии креативным директором, и он — главная причина, по которой эпизодический DeathSpank интересовал нас больше, чем эпизодическая же серия **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness** той же студии.

В марте этого года стало известно, что DeathSpank будет продаваться не эпизодами, а одной большой игрой (хотя до сих пор не выяснилось, когда, в каком виде, с каким издателем и на каких платформах, помимо PC). Таким образом, это первая полнометражная игра Гилберта со времен **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** (1991). По жанру DeathSpank — гибрид квеста и ролевой игры в стиле **Diablo**. Или, точнее, ролевая игра в стиле Diablo с нормальными сюжетными элементами. В **Maniac Mansion** Гилберт измывался над хоррорами, в двух сериях **Monkey Island** — над пиратами, в DeathSpank пришла очередь классического фэнтези.

Плоский трехмерный мир

Игровой дизайнер Рон Гилберт всегда был готов плюнуть в душу неисправимым романтикам. Главного героя DeathSpank зовут предельно бесхитростно — Дефспэнк (дословно переводится примерно как Смертешлеп). Загадочный артефакт, который он разыскивает, называется Артефактом, а пенсионного возраста NPC, дающий Дефспэнку первый сюжетный квест, — Убриком-Пенсионером. Высокие горы с заснеженными вершинами, которые Дефспэнк пересекает во время одного из своих бесчисленных походов, называются... ну да, Высокими Горами с Заснеженными Вершинами.

По словам Гилберта, DeathSpank — не пародия, а сатира: «Я не высмеиваю какие-то конкретные игры, я дружески издеваюсь над целыми жанрами... ну, и игровой индустрией вообще». Такое отношение к предмету может позволить лишь очень опытный разработчик, прекрасно знающий законы RPG и квестов, тонко подмечающий все жанровые штампы,

Как говорил один из персонажей «Монти Пайтона»: это не замок, это модель!

Захватив пиратский корабль, можно будет свободно плавать по миру и искать сокровища. Да, это первая ролевая игра со встроенным The Secret of Monkey Island.

Кто такой Рон Гилберт?

Биографическая справка на случай, если вы не играли в Monkey Island. Или играли, но в ремейк.

Молодой программист Рон Гилберт пришел в Lucasfilm Games в начале восьмидесятых и в 1985 году разработал графический квест Maniac Mansion для домашнего компьютера Commodore 64. Огромный интерес вызвал не только сам квест (который при всей его комедийности можно считать прародителем жанра survival horror), но и разработанный Гилбертом движок Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM), на базе которого строились все адвенчуры LucasArts до 1997 года включительно. Сделав The Secret of Monkey Island (1990) и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991) и превратив Lucasfilm Games в главного квестового конкурента Sierra On-Line, в 1992-м Гилберт ушел из компании Лукаса и основал Humongous Entertainment, которая специализировалась на выпуске лучших в мире игр для детей (серия Putt-Putt, серия Freddi Fish, серия Pajama Sam). В составе ее дочерней компании Cavedog Entertainment Гилберт работал над Total Annihilation. В 1996 году Humongous продали GT Interactive, в 1999-м GT Interactive продали Infogrames, в 2000-м закрылась Cavedog и Гилберт ушел из компании, так и не завершив свой последний крупный проект, Good & Evil (помесь квеста и RTS). В Hothead Games Рона Гилберта взяли только в 2008 году.

несуразности и излюбленные приемы.

«Для меня в играх важнее всего комедия, смешные действия и диалоги. Взять ваш пример с артефактом Артефактом — да, юмор предельно нетонкий, но мы в DeathSpank не стесняемся называть вещи своими именами. Наш герой Дефспэнк — именно такой человек, честный и туповатый. Что видит, то и говорит», — поясняет Гилберт свой творческий метод. Так, встретив помпезного мэра города Плакмакл, Дефспэнк говорит: «Здравствуйте, уважаемый господин высокого социального статуса и явной сюжетной важности».

Визуальный ряд в DeathSpank тоже шуточный. Движок трехмерный, ландшафты трехмерные, но все игровые объекты при этом плоские, как будто вырезанные из толстой фанеры. Плоские домики, плоские леса, плоские сундуки... DeathSpank — далеко не первая трехмерная игра, которая частично маскируется под двухмерную (см. серию **Paper Mario** или грядущий **Fez**). Но все-таки плоские бочки и плоские сундуки с сокровищами — это дьявольски смешно. К тому же тут имеется дополнительная, вложенная ирония потоньше: 2D-декорации лишний раз напоминают нам, до чего сеттинги большинства фэнтези-RPG, на самом деле, картонные.

«Лично я люблю плоскую графику, — охотно признается Гилберт. — Мне кажется, 2D куда ярче и выразительнее, чем 3D. Но еще я люблю неторопливо обследовать трехмерные миры. Плоские игры (а особенно квесты) этого лишены — дан набор экранов, между которыми вы перемещаетесь. Настоящим миром это назвать трудно... Мне хотелось, чтобы в DeathSpank были и огромный трехмерный мир, и обаятельная двухмерная картинка».

После единорогов

Плоский мир Гилберта содержит обычный набор фэнтези-локаций (поля, леса, горы, храмы, болота, подземелья, пиратский город с настоящим пиратским кораблем) и обитателей (пауки, орки, скелеты). Интересен прежде всего герой: Дефспэнк перерос серию оригинальных веб-комиксов, а после череды пародий на всех титульных персонажей компьютерных игр дослужился до персонального проекта. Более того, именно из-за эпической личности главного героя DeathSpank стал полнометражной игрой. «Я все еще интересуюсь эпизодическими играми, но по мере развития проекта мы обнаружили, что Дефспэнк — персонаж эпический, живущий в эпическом мире... все это просто не укладывалось в рамки эпизодической игры. Дефспэнку нужен был один большой проект. К тому же сам Дефспэнк — очень нетерпеливый герой, он никогда не стал бы ждать выхода следующей серии», — говорит Гилберт.

Собрав соответствующий доспех, Дефспэнк может одеться как пират. Зачем? «А чтобы вместо наплечников можно было носить пару попугаев! Самое потрясающее, что в схватках попугаи будут клевать врагов. Нет, вам это

Магия и развитие персонажа в DeathSpank — как в хорошей серьезной ролевой игре. Но нас до сих пор смешат эти плоские сундуки!

Боимся даже представить себе, на что будет похоже орксое поселение в игре Рона Гилберта.

Как создавался супергерой

Кто такой Дефспэнк и откуда он взялся

не снится!» — уверяет гордый создатель. Но с героем Monkey Island Гайбрашем Трипвудом Дефспэнка ничего, кроме костюма, не связывает. «Это совершенно непохожие персонажи, именно поэтому мне было так интересно работать над игрой».

В отличие от Гайбраша, Дефспэнк не собирается вступать в словесные поединки с оппонентами. 90% DeathSpank — это жестокое мочилово тесаком. Хотя Гилберт морщится, когда его DeathSpank называют «аркадой» или «баттон-мэшером» — в игре будет свыше сотни видов оружия с разными видами ударов. Можно, например, взять гигантский молот и колотить им по земле, оглушая ближайших врагов. Тесаком можно наносить круговой удар, разом очищающий местность от нечисти. Оружие дальнего действия представлено усыпляющими дротиками и арбалетом с разрывными стрелами.

В DeathSpank мало просто броситься в драку, потрясая мечом в каждой руке, — нужна стратегия. Надо оценить ситуацию, выбрать правильный инструмент. Каждый вид оружия можно привязать к определенной кнопке на контроллере (или клавише мыши, если вы играете на PC) — при нажатии на нее оружие поменяется автоматически.

Самый замечательный элемент интерфейса — журнал квестов, в котором они честно поделены на Важные и Неважные. «Главное различие между Важными и Неважными квестами в том, что Важные нужно выполнить, чтобы закончить игру. Неважные — не нужно. Но почему бы не выполнить и их?» — разъясняет Гилберт хрестоматийную квестовую иерархию. Для сравнения: к Важным квестам в DeathSpank относится приготовление экзотического мексиканского блюда для Убрика-Пенсионера (который готов обменять на него геройский меч), а к Неважным — эпическая миссия по сбору единорожьего помета.

Хинтов даром не бывает

Квестовую и ролевую части DeathSpank связывает между собой система подсказок — она должна помочь ролевикам-тугодумам пройти игру и дать ветеранам-квестерам возможность ощутить собственное превосходство. Гилберт даже намекает, что хинты в DeathSpank будут основной формой игровой валюты. Он пока не готов говорить о том, как работает система конвертации ролевых действий в квестовые подсказки, но в целом хинты даются в качестве награды за решение пазлов, выполнение побочных квестов и истребление монстров. Подсказки организованы в формате старых квестовых книжек-проходилок: на каждой новой странице — все более откровенные и бесстыдные намеки. За прохождение игры без использования хинтов будут

Страшный круговой удар тесаком в DeathSpank бесхитростно называется «Удар тесаком на 360 градусов».

Арт-дирекшен DeathSpank неуловимо напоминает American McGee's Grimm. Искренне надеемся, что Гилберта не ждет добровольная ссылка в Китай.

1 февраля 2005 года

Ваша первая встреча с Дефспэнком — в обличье постапокалиптического супергероя. Гилберт и художник Клейтон Кузлярик решают, что про такого славного персонажа надо обязательно сделать игру. Рон начинает поиск издателя.

9 января 2008 года

Гилберт торжественно объявляет о том, что Hothead Games взяла на себя разработку и реализацию его новой эпизодической игры, первый эпизод которой называется **DeathSpank: Episode One — Orphans of Justice**. Рон становится креативным директором Hothead.

30 марта 2009 года

Гилберт подтверждает слухи о том, что DeathSpank будет не эпизодической, а полнометражной игрой.

выдавать специальную медаль. Можно, конечно, по старинке посмотреть солюшн в интернете, но, как выражается Гилберт, «читеры не выигрывают»!

При этом Дефспэнк честно, по-ролевому растет в уровне. Зато веток скиллов в классическом понимании не будет: «У нас в DeathSpank свой подход к распределению способностей героя. Уверен, после DeathSpank все ролевые игры будут использовать эту систему!» — хвастает Гилберт. Разные интересные шлемы и доспехи добываются с мертвых врагов, выпадают из бочек и сундуков, даются за выполненные квесты и покупаются в магазине. «Можно возиться с подгонкой параметров, собирать идеальный доспех... Ограничений нет. Я считаю, что раз вы потратили на DeathSpank деньги, то можете играть как вам хочется! Можете даже носить пиратскую треуголку с рыцарским нагрудником — я не возражаю».

Если в игре нет ограничений на ношение доспехов, это еще не значит, что в ней нет баланса. Один из самых страшных и разрушительных скиллов в игре — вызов армии из сотни куриц, которая всюду сопровождает героя и рвет на части все, что к нему приближается. Но, во-первых, ради этой способности придется долго и мучительно рубить мелкую живность, а во-вторых, стоит случайно задеть ударом курочку, и вся толпа набросится на несчастного Дефспэнка.

■■■

DeathSpank — образец редкой в наше время авторской игры (не зря во всех роликах название пишется не иначе как Ron Gilbert's DeathSpank). Очень легко забыть о том, что Гилберт — не единственный работающий над игрой дизайнер (и даже не единственный сценарист). Потому что с первых кадров становится понятно: это его взгляд на мир, его подход к жанру, его диалоги, его пазлы, его фирменная ирония и дизайнерские находки. Игра ориентирована скорее на фанатов Monkey Island, чем на среднего игрока, который ищет, где скоротать время в ожидании **Diablo 3**. С другой стороны, это сатира, а не пародия, отслеживать шутки тут необязательно. Так что миллионы владельцев PC и неназванных пока Гилбертом консолей вполне могут принять DeathSpank за чистую монету. Вот уж действительно — насмешка над индустрией. ■

Будем ждать?

Юмористическая помесь квеста и RPG от Рона Гилберта, автора Monkey Island и Maniac Mansion.

Процент готовности: 40

С некоторых ракурсов игра немного напоминает русские народные сказки.

Объемный остров с абсолютно плоской пальмой смотрится крайне сюрреалистически.

Жанр
Платформер
Слэшер
Издатель
Playlogic Entertainment
Разработчик
Playlogic Game Factory
Похожесть
LittleBigPlanet
Fallout 3
Мультиплеер
Кооператив
Сайт игры
www.fairytalefights.com
Дата выхода
2010 год

FAIRYTALE FIGHTS

Георгий Курган

За час, проведенный за демоверсией **Fairytale Fights**, мы видели много крови. Видели, как смешные усатые дровосеки корчились на земле — у одного из них недоставало правой половины черепа, другого просто разорвало надвое. Видели покалеченных пряничных человечков, которые ползли по полу с отрубленными ногами, истекая мармеладом — им никогда уже не быть такими сладкими, как прежде. Мы видели, как кровь заливает солнечные лесные поляны, и стали свидетелями того, как гигантского пучеглазого бобра перемалывает в труху внушительных размеров циркулярная пила. И знаете что? Нам было весело!

Сказочке конец

Если попытаться описать эту игру словами, получится крайне мрачная картина. Fairytale Fights действительно выводит к нам толпу знакомых с детства сказочных героев и предлагает истыкать их ножом, треснуть по голове молотком, рассечь бензопилой, голыми руками выдавить глаза, а после этого — с радостным визгом прокатиться в луже их крови. Но эту же самую игру можно прописывать как средство от депрессий и запоев — настолько весело и жизнерадостно она выглядит.

Здесь нет ни единого мрачного эпизода в духе **American McGee's Alice**. Ближайший аналог Fairytale Fights — мультсериал Happy Tree Friends и игра **Fat Princess** на PS3. В прянично-карамельных декорациях творятся жуткие зверства, и все с одной лишь целью — рассмешить нас. Другое близкое по духу произведение — сериал **Simon the Sorcerer**, в котором сказочные персонажи предстают в неожиданных амплуа: Серый Волк — алкоголик, Красная Шапочка — феминистка.

Fairytale Fights тоже предлагает взглянуть на знакомых героев в новом свете. Игра начинается с того, что в сказочном королевстве появляется новый витязь — да такой, что хочет совершить все подвиги сразу и совершенно не терпит конкуренции. Красной Шапочке (маньячке с огромным кухонным ножом) он не дал спасти родную бабушку. Джеку (босоногому пареньку с безумными вращающимися глазами) помешал вырастить волшебный бобовый стебель. Кроме того, он самым нахальным образом разбудил спящую летаргическим сном Белоснежку (икающую истеричку), а также выставил на посмешище Голого Короля (усатого метросексуала с выразительно торчащими сосками).

Четыре оскорбленных героя объединяются, чтобы восстановить порушенную репутацию. Первым делом они берутся помочь семейству медведей: кто-то похитил из их ресторана

Каток из крови — чуть ли не главный аттракцион игры. Вроде бы ничего особенного, но увлекает жутко. Для самых упорных фигуристов предусмотрен отдельный ачивмент.

В особо драматические моменты герои корчат такие лица, что делается страшно.

Деревня — единственная «мирная» локация в нашей версии. Здесь никто никого не убивает, но расчленение кроликов все-таки присутствует.

волшебную кашу, и теперь возмущенные клиенты требуют добавки, а Златовласка слегла с лихорадкой и мучается от ломки (бедняжка подсела на медвежье варево).

Начинается игра как типичный линейный платформер: герой (можно выбрать любого из четырех персонажей) бежит слева направо, перепрыгивает какие-то бревна, пытается не свалиться в реку… Вокруг, конечно, идиллия — залитый солнечным светом лесок, порхают птицы, деловито бегают белки. К тому, что будет дальше, нас готовят быстро, но поэтапно: сначала мы неловким движением задеваем симпатичного розового кролика — тот отлетает на пять метров, оставляя за собой кровавый след. Затем против нас выпускают пару тех самых усатых дровосеков — до смерти избиваем их кулаками, в крайнем случае — подобранной с земли веткой. А затем из слабеющих рук очередного противника падает на траву топор…

Порубили все дубы на гробы

Начиная с этого момента Fairytale Fights превращается в лютый, садистский beat 'em up. Механика предельно простая: левый стик геймпада отвечает за передвижение, а правым мы выбираем направление удара. Комбинаций много — можно бить слева, справа, наотмашь по диагонали и закручиваться волчком. Впрочем, выбирать обычно некогда, главное — почаще наносить удары и по возможности реже пропускать их самому. Да и трудно что-либо разглядеть, когда на экране толчется штук десять персонажей, то и дело кого-то убивают, а кровь брызжет во все стороны. Чтобы окончательно вас запутать, игра круп-

Пилите, Шура, пилите!

Четыре способа расчленить дровосека

Способ первый, быстрый и болезненный
Единым ударом рассеките тушку дровосека надвое — так вы сэкономите свое и чужое время. Будьте осторожны: кровь может запачкать башмаки и платье.

Способ второй, гуманный и болезненный
Если вам вдруг стало жалко несчастного дровосека — можете просто отрубить ему руку. Или ногу. Или обе ноги.

Способ третий, быстрый и безболезненный
Хорошенько прицелившись, можно снести противнику череп — он ничего не почувствует. Хозяйкам на заметку: из вычищенного черепа получится неплохое кашпо!

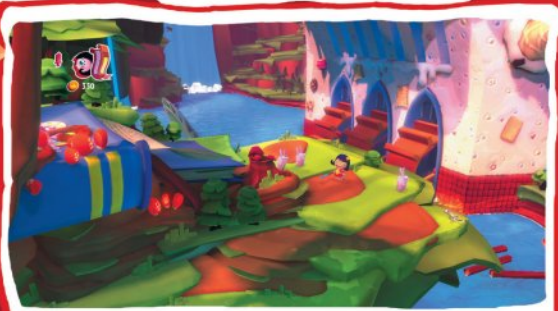
Способ четвертый, комбинированный
С другой стороны, зачем отрубать всего одну конечность? Проявите фантазию: одним ударом можно лишить врага и головы, и правой руки, и половины туловища!

ным планом демонстрирует особо зрелищные убийства в режиме «картинка в картинке»: вот кому-то снесли нижнюю челюсть, вот кто-то получил булавой по затылку и обронил мозг, а вот умирающий человечек захлебывается собственными внутренностями — пожалуйста, не пропустите!

«Система динамического расчленения», которую разработчики расписывали во время нашей первой встречи, работает как нужно — в Fairytale Fights действительно можно отрубить что угодно и кому угодно. Трудно определить, насколько там все честно просчитывается, но выглядит игра внушительно — можно отсечь любую конечность, сделать надрез на произвольной части тела, разрубить человека надвое от макушки до паха. Оружие разбросано буквально повсюду: мечи, топоры, дубины, метровой длины циркули, бензопилы — сотни наименований! Набор меняется от уровня к уровню — например, в пряничном замке вместо мечей лежат надкушенные леденцы с острой кромкой, а возле реки можно найти весло, якорь и гарпун.

LittleBigMassacre

Казалось бы, этого уже достаточно, чтобы, вдоволь нахохотавшись, провести за Fairytale Fights три-четыре часа и навсегда о ней забыть. Но все меняется в тот момент, когда в комнате появляется второй человек и берет в руки геймпад. Сразу после этого игра на ваших глазах превращается в кровавую версию



Начало каждого уровня в игре выглядит примерно так. Тишь да благодать, вот только истерически хохочущая Белоснежка с топором в руке выглядит как-то подозрительно.

Три дровосека по меркам игры — мелкая стычка, даже неинтересно.

LittleBigPlanet. Вдвоем (а лучше втроем или вчетвером) здесь интереснее делать все — бить врагов, собирать бонусы, устраивать каток в луже крови... Другое сходство с игрой от **Media Molecule** — необходимость постоянно решать пространственные головоломки: перепрыгивать через опасные мельничные жернова, обходить люки-ловушки и рассчитывать время, чтобы уклониться от гигантских бритвенных лезвий.

Ну и наконец, определяющую роль играет физика. Большинство объектов на уровнях, конечно, нельзя ни разрушить, ни деформировать, зато можно столкнуть зазевавшегося противника в пропасть. Или прямиком на лезвия пилы. Или погибнуть самому, поскользнувшись на скользких речных камнях. Вообще, в том, что касается физики, Fairytale Fights — довольно коварная игра. Здесь можно сверзиться в бездну, неловко прыгнув на веревочные мостки, — шатаются ведь! Или скатиться с горки прямо на острые шипы: весело и шустро скользя по склону холма, нетрудно прозевать ловушку. Ну а если вы сражаетесь с гигантским боссом на деревянном плоту — будьте готовы к тому, что здоровяк может хорошенько подпрыгнуть и перевернуть хлипкую конструкцию.

Fairytale Gone Bad

Конечно, пока игру трудно назвать идеальной — после знакомства с бетой у

Бобер-переросток, ведет себя точь-в-точь как один из боссов Gears of War 2.

Планета страха

У Fairytale Fights и LittleBigPlanet много общего

Сходства

1 — В любом месте веселее вместе. В обе игры могут одновременно играть до четырех человек. Чем больше, тем лучше: в компании друзей даже самый простой уровень превращается в веселую толкучку.

2 — Physics is fun! В обоих проектах значительную роль играет физика: нужно решать пространственные головоломки, обходить препятствия и радостно пинать товарищей.

Различия

3 — Pimp my ride. Половину удовольствия в LittleBigPlanet приносит кастомизация и генерируемый пользователями контент. Здесь можно, например, одеть персонажа зеброй. В Fairytale Fights — разве что воткнуть в череп топор.

4 — Убить пересмешника. В Fairytale Fights есть враги, оружие, расчленение и очень, очень много крови. Отрубить руку, размозжить череп и вынуть противнику кишки — все это здесь.

У пряничных человечков вместо крови — крошки и мармелад, но разрубать их на куски от этого не менее весело.

нас возникло несколько важных вопросов. Например, оружие — его в игре существует три типа (колюще-режущее, дробяще-расквашивающее и стрелковое), но отличий между двумя представителями одного класса — минимум. Бензопила практически идентична мечу, а тот как две капли воды похож на топор. Дробящим оружием сражаться вообще неинтересно, потому что нельзя никому ничего отрубить. Ну а луки, пистолеты и ружья сделаны вообще непонятно для чего — любого противника гораздо проще и веселее убить в ближнем бою, да и урона пушки наносят маловато.

Кроме того, пока не совсем понятно, зачем игре нужна финансово-денежная система: из любого врага и из каждого второго сундука выпадает серебро, золото и алмазы, но тратить их в бета-версии было не на что — разве что покупать оружие в волшебных колодцах (стоит эта услуга прилично, но продают там зачастую откровенный хлам) да инвестировать средства в строительство статуи главного героя (тоже непонятно с какой целью). К релизу разработчики наверняка что-нибудь придумают, но что именно — пока не сообщается.

■■■

В случае если **Playlogic** смогут разобраться с этими, прямо скажем, несерьезными проблемами, все сложится как нельзя лучше. Fairytale Fights имеет шансы стать главной party-игрой в этом сезоне: она проста в освоении, у нее отличный ритм, а благодаря яркому визуальному стилю и отличному черному юмору смотреть на нее не менее интересно, чем играть. Ну и самая приятная новость — в отличие от LittleBigPlanet, Fairytale Fights выходит на всех ключевых платформах, причем уже в этом месяце (исключая PC — сюда игра доберется только в следующем году). Кто не спрятался — тот умер. ■

Между прочим, в статике Fairytale Fights смотрится довольно бледно.

Будем ждать?

LittleBigPlanet на крови и костях, популярно объясняющая, почему расчленять врагов и кататься в лужах их крови — это весело.

Процент готовности: 90%

PLAYSTATION® Network
NAUGHTY DOG
playstation.ru
unchartedps3.com
Blu-ray Disc
16
www.pegi.info
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

По следам Марко Поло

Герой и авантюрист Натан Дрейк этой осенью возвращается на PlayStation®3 в игре Uncharted 2: Among Thieves™. Все уже готово к его следующему приключению: бесценный самоцвет, высокогорные долины, мифы и легенды древнего Непала, оживающие на глазах, пропавший флот и могущественные враги. Вот подкинул Натану задачку великий путешественник Марко Поло! Итак, для тех, кто предпочитал отсыпаться на уроках истории: краткий обзор того, что вам стоит знать о Марко Поло и его эпохе.

ЧЕЛОВЕК БЕЗ ЦЕЛИ. В 1271 Марко в нежном возрасте 17 лет совершил свое первое путешествие в Китай. Его отец получил от правителя Китая Хубилай-хана разрешение привезти в страну христианских миссионеров. К счастью для Марко Поло, ему тоже разрешили отправиться в это путешествие длиною в жизнь.

ПРИ ДВОРЕ. Семейство Поло провело вдали от родной Венеции 24 года, из них 17 - при дворе Хубилай-хана, в самом сердце огромнейшей из земных империй. В то время, когда переезд в соседний город уже считался серьезным путешествием, а многие проводили жизнь, ни разу не покинув городских стен, эта семья преодолела более 24 тысяч миль. Одно путешествие в Китай заняло три с половиной года.

ДОВЕРИЕ ИМПЕРАТОРА. Семейство Поло поладило с ханом настолько, что он сделал Марко своим личным советником, выдал ему золотую пайцзу и даже посылал в качестве своего доверенного лица с поручениями в отдаленные уголки Китая.

ЗАСЛУЖЕННАЯ СЛАВА. Имя Марко Поло стоит в одном почетном ряду с Джоном Ленноном, Джоном Ф. Кеннеди и Шарлем де Голлем. Так же, как и они, великий венецианский путешественник дал свое имя аэропорту родного города. Но до сих пор остается загадкой, чем руководствовался человек, назвавший в честь знаменитого венецианца породу овец...

Чтобы узнать больше о магическом камне Чинтамани и Шамбале, известной также как Шангри-Ла, помогите Натану разгадать загадку Марко Поло, приобретя игру Uncharted 2: Among Thieves. Ищите ее в магазинах с 14 октября.
www.unchartedps3.com

PLAYSTATION 3

Uncharted 2: Among Thieves is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2009 Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. All rights reserved.
"PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ® is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment America Inc.

Жанр
Тактический шутер
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Zombie Studios
Похожесть
Gears of War 2
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2
Мультиплеер
Интернет
Кооператив
Сайт игры
www.blacklighttransmedia.com

Дата выхода
2010 год

BLACKLIGHT

Александр Башкиров

Жители Сиэтла **Zombie Studios** — обладатели большой и довольно бурной производственной истории. В 1998 году они на пару с **NovaLogic** (см. их **Delta Force**) изобрели жанр серьезного спецназ-шутера, выпустив **Spec Ops: Rangers Lead the Way**. Zombie долгое время занимались производством симуляторов для военных и вообще казались важной, основательной студией. А потом все изменилось.

Была череда провалов, закрытых проектов и просто глупостей. Был запальчивый, но бестолковый голливудский шутер **Shadow Ops: Red Mercury**. Был тактический **Rogue Warrior**, который **Bethesda** отобрала у Zombie и превратила в кумачовый трэш с Микки Рурком и кокардами. Казалось, Zombie навсегда покинули высшую лигу. Но несколько лет назад все изменилось. Во-первых, сегодня разработчики заканчивают **Saw** — внушительный survival horror по одноименному фильму. Во-вторых, Zombie оказались в центре грандиозного мультимедийного проекта: к выходу готовится тактический шутер **Blacklight**, права на экранизацию которого уже проданы Twentieth Century Fox, а Fox Atomic Comics занимается выпуском одноименной серии комиксов. Мы связались с главным дизайнером Blacklight, Джаредом Герриценом, и расспросили его о том, что представляет собой игровая составляющая проекта.

Перед прыжком

Как выяснилось, под означенным брендом задумано сразу две игры: бесплатный многопользовательский шутер в духе **Battlefield Heroes** и большая коммерческая игра, о которой мы говорим сегодня. Blacklight-старший использует движок **Unreal Engine 3** и стандартный для современных консольных шутеров вид из-за плеча персонажа (игра заточена под кооператив, а от третьего лица, считают Zombie, удобней следить за действиями напарников). Кроме того, в Blacklight придется много карабкаться по лестницам (авторы очень гордятся «вертикальностью» своей игры), поэтому разработчики решили обойтись без ненужных переключений камеры. От первого лица в Blacklight — только вид через снайперский прицел.

В подразделении четыре человека, каждый из которых умеет пользоваться укрытиями, стрелять вслепую и даже выполнять кое-какие паркур-маневры. Геррицен поясняет, что акробатика в Blacklight будет далеко не такой эффектной, как в **Mirror's Edge**: «Все-таки у нас тут здоровенные солдаты, нагруженные оружием и амуницией. В подобных условиях по стенкам не очень-то побегаешь!»

Гвоздь программы — возможность произвольно переключаться между членами команды (разработчики окрестили эту опцию «тактическим прыжком»). Все, у кого за плечами первые серии **Tom Clancy's Rainbow Six** и **Ghost Recon**, прекрасно понимают, что скачки между бойцами — это, мягко говоря, не откровение (года так с 2005-го). На что Zombie резонно замечают: как только вышеназванные франчайзы перебралась на консоли, все изменилось. «Ну, если вспомнить упомянутый вами сериал Rainbow Six, то там скачки между членами отряда осуществлялись дале-

Несмотря на то что многие окрестные скриншоты демонстрируют происходящее от первого лица, на самом деле игра будет выглядеть вот так.

Специальный режим зрения в Blacklight позволяет видеть врагов сквозь стены... но не всех, не всегда, и со включенным спецрежимом ходить даже опаснее.

Балик — средневековый город с римской архитектурой, поверх которого наложен гламур современного мегаполиса.

В облике бойцов недалекого (25 лет вперед) будущего нет ничего фантастического... хотя начинка шлемов на порядок круче, чем в Advanced Warfighter.

ко не спонтанно. Как правило, они планировались заранее, на стратегической фазе миссии. Blacklight — шутер сугубо тактический, и вы сможете в реальном времени корректировать поведение всей команды. Кстати, большинство игроков в ранние тактические шутеры проходили все миссии одним героем и вообще не пользовались возможностью переключения!» — защищается Геррицен.

Наука и мир

Одно из подразделений Zombie Studios занимается разработкой серии симуляторов по заказу армии США (в частности, Zombie помогала армейцам в работе над **America's Army: Special Forces**). «У нас огромный опыт сотрудничества с армией, мы в курсе, чем там сейчас занимаются и какие игрушки могут появиться в руках военных в самое ближайшее время. Ничего засекреченного — вся эта информация находится в свободном доступе (если знать, где искать). Но наши контакты все-таки дают определенное преимущество и помогают концепт-дизайнерам в работе над Blacklight», — хвастаются авторы.

Разработка номер один: ультразвуковой излучатель, один из основных видов оружия в игре (помимо обычных пулеметов, гранатометов и снайперских винтовок), позволяет стрелять в стену и эхом выстрела укладывать затаившегося за углом врага. Разработка номер два: шлем с несколькими режимами зрения. «Можно будет не только следить за врагами сквозь стены, но и ставить ложные цели, включать камуфляж, который делает вас невидимым в определенных режимах (зато выделяет в других)».

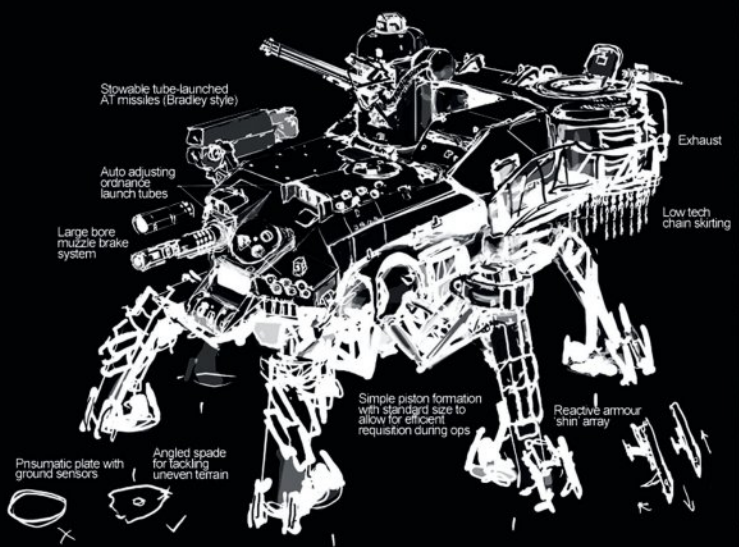
Главный дизайнер называет Blacklight «научной фактикой»: фантастические, в общем-то, технологии в игре основаны на реальных проектах из современной военной промышленности. «Военная техника не стоит на месте — через 25 лет в мире появятся и импульсное оружие, и боевые роботы... Нанокостюма, как в **Crysis**, у нас точно не будет, зато американские военные в настоящий момент очень интересуются экзоскелетами!»

Вертикаль

Место действия Blacklight — город Балик в вымышленном (мы проверили) государстве Каджикистан. Разработчики описывают Балик как «тот самый город из «Бегущего по лезвию»... если бы фильм снимали в Болгарии!». Балик — это красивый старый город под толстым слоем новых технологий. Всюду следы реставрации, незаконченные новостройки... Есть несколько свежепостроенных небоскребов; над городом — монорельсовые поезда, под ним — подземная автобусная система. Всюду понатыканы голографические анимированные билборды.

Оснащенные джетпаками снайперы смогут запрыгивать на крыши офисных зданий и выслеживать противника; другие бойцы фортифицируют нижние этажи. Будут вертолеты и прочие летательные аппараты (правда, неуправляемые). Геррицен обещает, что специальное оборудование (гарпун, как у Бэтмена?) позволит игроку пережить падение даже с крыши небоскреба.

Сюжет к игре сочинил Джейсон Дин Холл, автор киносценария Grand Theft Auto, который в 2008 году вошел в почетный список лучших незкранизированных сценариев Голливуда. «Джейсон работал не только над фильмом, но и над игрой — нам очень хотелось привлечь на свою сторону настоящий литературный талант. Фильм и игра сюжетно не взаимосвязаны — действие интерактивного Blacklight происходит за несколько лет до начала фильма. Настоящим фанбоям придется ее купить, чтобы понять, с чего все началось», — поясняют Zombie.



■■■

В настоящий момент разработчики ведут переговоры с несколькими издателями. Конкретной компании не называют, но Джаред Геррицен уверен, что таковая обязательно найдется. Что гораздо удивительней — дата выхода игры может не совпасть с датой выхода одноименного фильма на широкие экраны. «Мы будем работать над игрой столько, сколько понадобится!» — гордо чеканят девелоперы. И тут же добавляют: «Поскольку сюжеты у игры и фильма разные, одновременно выходить им совсем не обязательно». Всегда бы так. ■

Будем ждать?

Командный тактический шутер от людей, которые практически изобрели этот жанр. Вместе с игрой появится фильм и серия комиксов.

Процент готовности: 50%

ПОД КРЫЛОМ MICROSOFT

ФИНАЛИСТЫ КОНКУРСА DREAM.BUILD.PLAY

Уже три года компания **Microsoft** проводит среди независимых разработчиков конкурс под названием **Dream.Build.Play** (***www.dreambuildplay.com***). По сути, это аналог **Make Something Unreal** от **Epic Games**, только не для модостроителей, а программистов **Microsoft XNA**. Данный инструментарий специально создан для того, чтобы максимально облегчить процесс создания игры; его главная задача — избавить разработчика от необходимости раз за разом переписывать повторяющиеся строчки кода.

Все программирование происходит, разумеется, на PC, но готовый билд предназначен в первую очередь для Xbox 360, где с недавних пор подобным играм посвящен целый раздел Community Games. По признанию конкурсантов, Microsoft создала идеальные условия для разработки. За скромную абонентскую плату вы получаете доступ к богатейшему инструментарию XNA, а также широкую поддержку от более опытных разработчиков, которые всегда помогут советом новичку.

Участником Dream.Build.Play может стать любой желающий, кто в состоянии смастерить играбельный билд. Но, как показывает практика, пройти отбор могут лишь проекты мирового уровня. Строгие судьи оценивают игры всего лишь по трем параметрам.

40% оценки составляет «фан». В комментариях к судейству дается исчерпывающее определение этого понятия, и мы, с вашего позволения, приведем его целиком: «Геймдизайн должен оставить приятные впечатления. Это может быть интеллектуальный вызов, ощущение расслабленности, напряжения или удовлетворения от прохождения. Главный индикатор фана — желание продолжить игру». Равнозначной увлекательности судьи признали новизну! Еще 40% оценки составляет параметр «инновация». А оставшиеся 20% отданы «качеству». На наш взгляд, такая система оценки — это блестящий пример верной расстановки приоритетов.

Год назад победителем стал **CarneyVale: Showtime**, аркада про акробата, на манер Человека-паука летающего под куполом цирка. А в 2007-м главный приз достался **Dishwasher Dead Samurai**, черно-белому слэшеру, где цветом выделены только взрывы, молнии и кровь.

Шестого сентября были объявлены победители нынешнего конкурса. В этом году места распределились следующим образом: первое место и приз в $40 000 достался платформеру **Dust: An Elysian Tail**; второе место ($20 000) — аркаде **Max Blastronaut**; третье место ($10 000) — казуальной головоломке **Rotor'scope**, а четвертое ($5000) — файтингу **Hurricane X2**.

Мы связались с каждым призером. Создатели Rotor'scope честно признались, что их игра не выйдет на PC, а вот остальные не исключили такой возможности. На следующих страницах — наш подробный рассказ об их работах.

MAX BLASTRONAUT

ЖАНР аркадный экшен
ИЗДАТЕЛЬ COIN APP LLC
РАЗРАБОТЧИК BLUESIDE
ДАТА ВЫХОДА 2009 ГОД

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

Еще со времен **Streets of Rage** мы знаем, что настоящий beat'em up — он про то, как крутые ребята пудовым кулаком (а также ножами, трубами или огневой поддержкой из полицейской машины по первому требованию) наводят порядок на улицах. Избивая при этом, конечно, панков с ирокезами, толстяков с несварением желудка или девушек, облаченных в латексные наряды. А вот драки в космосе — это звучит несколько диковато. Вообще говоря, одну такую игру мы вспомнили: **Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team** (NES, Sega Genesis). В ее рамках встретились два самых вызывающих beat'em up дуэта в истории жанра: пара межгалактических жаб-культуристов (Battletoads) и два молодчика в майках-алкоголичках (Double Dragon). В упомянутой игре последние прилетали в космос прямо на вертолете, а первый же уровень проходил на поверхности межпланетного корабля — конечно, безо всякой невесомости. **Max Blastronaut** отличается от означенного безумия хотя бы тем, что это beat'em up с *настоящим* космонавтом в главной роли — в шлеме и скафандре.

Космонавта зовут, соответственно, Макс, и он спасает галактику от некой Dredge Faction, которая мотается от одной планеты к другой, творит геноцид и крадет редкое космическое топливо. Все уровни в игре — это шары-планеты (24 штуки), небольшие, но очень разные. Например, есть галактика, расположенная прямо у гигантского светила, и Максу придется уворачиваться от солнечных лучей, стараясь держаться на темной стороне планеты, — иначе опалит скафандр. Где-то поверхность будет усеяна маленькими вулканами, куда можно сбрасывать врагов, где-то будет необходимо уворачиваться от метеоритов. Задания тоже будут разными: помимо «убей всех людей», придется, например, выдергивать из земли выкачивающие топливо установки.

Max Blastronaut — это не чистый Double Dragon в космосе. Да, большинство битв тут происходит на твердой земле, но, если драка совсем уж жаркая, Бластронавт может включить джетпак и взлететь на орбиту планеты, поливая оттуда всех бластерным огнем. Жаль только, что топливо быстро выгорает, но его можно пополнить, выбивая краденый ресурс из врагов.

Наконец, сами битвы тут тоже не так просты. Во-первых, будет техника: юркие мини-танки, быстрые, но слабые джипы, какие-то большие и мощные футуристические машины — целый набор. Во-вторых, Макс, помимо своих кулаков, будет использовать оружие. Простые бластерные лучи тут огибают планету по оси, так что есть возможность попасть врагу в зад, целившись в лицо, — это уже какой-то, извините, **Prey**. Ну а дальше начинается, как говорится, дискотека — в ход идут ракеты и даже гравитационные бомбы, засасывающие врагов. Наконец, предусмотрены классические для жанра бонусы, ускоряющие вас или, скажем, позволяющие наносить двойной урон. Ну и самое главное — обещают боссов (!).

■■■

Max Blastronaut так и остался бы прилежным старообрядным «убивай-экшеном», окажись он исключительно одиночной игрой. Но заявлена поддержка до четырех игроков, причем некоторые виды техники смогут вместить сразу весь квартет. С друзьями можно как проходить кампанию, так и играть в специальном challenge-режиме, где предложат отбиваться от наседающих волн врагов. Конечно, мультиплеер ориентирован в первую очередь на Xbox Live, но нас больше радует перспектива усадить перед одним телевизором троих друзей — чтобы совсем уж как на «Сеге» в шесть лет. А также торт, безалкогольное шампанское и «В мире «Денди» с Сергеем Супоневым. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?
СТАРОМОДНЫЙ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКИЙ BEAT'EM UP НА МИНИАТЮРНЫХ ПЛАНЕТАХ

Так должна выглядеть гипотетическая игра LEGO Halo, если бы ее взялись делать.

Мы три раза смыкали за спиной пальцы «замком», чтобы не написать здесь что-нибудь вроде «голактеко опасносте».

ЖАНР ПЛАТФОРМЕР
ИЗДАТЕЛЬ НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК DEAN DODRILL
ДАТА ВЫХОДА 2010

DUST: AN ELYSIAN TAIL

ЛИНАР ФЕТКУЛОВ

Великий корейский кинофильм «**Олдбой**», как правило, безошибочно опознается по двум программным сценам. Первая к сегодняшней теме разговора не имеет ровно никакого отношения (речь, конечно, о поедании живого осьминога). А вот вторая — имеет, и еще какое. В узком грязном коридоре, шествуя слева направо, как в 2D-платформере, наряженный в дорогой костюм главный герой хореографически разделывается с сотнями врагов с помощью бытового молотка и голых рук. Торчащий из спины нож ему в этом совершенно не мешает.

Игру **Dust: An Elysian Tail** лучше всего характеризует следующий эпизод: по волшебному лесу слева направо бежит герой во фраке и шляпе, следом за ним скачет выводок оленят, над его головой порхает крылатая лисичка, а дома ждет подруга-зайчиха. По словам автора, Дина Додрилла, такая игра передает дух и атмосферу Кореи ничуть не хуже упомянутого фильма.

Три года труда, десять тысяч лет счастья

Самопальный сайт Дина имеет весьма интересную структуру. По состоянию на осень 2009 года он содержит ровно семь обновлений: начиная с торжественного сообщения о том, что сайт открыт (2002), и заканчивая обнадеживающим заявлением, что уже закончена работа над основными персонажами (2009).

Вот уже несколько лет Дин колдует над мультфильмом Elysian Tail — очередной, казалось бы, пример гаражной инди-разработки, уходящей в вечность. Дин — режиссер и автор сценария, он же — художник и аниматор, он же — звукорежиссер, пресс-секретарь и уборщица. Взвалив на себя непомерную ответственность, он утонул в трудностях производства. До сих пор неизвестно, когда проект будет закончен, хотя работа по-прежнему ведется.

Это, в общем-то, обычная история, какую мы не раз описывали на этих страницах. Удивительно другое: так и не закончив за семь лет один проект, его создатель решил взяться за другой.

Дин счел, что придуманная им вселенная отлично подходит для компьютерной игры. Не отрываясь от работы над мультфильмом, он приступил к созданию платформера Dust: An Elysian Tail. И тут процесс, что называется, пошел. Сайт просто взорвался от обновлений, появились скриншоты и геймплейный ролик, а за семь месяцев был собран рабочий прототип, который и принес Дину победу на **Dream.Build.Play 2009** и приз в $40 000.

Лис-призрак

7 лет и 7 месяцев. Откуда такая колоссальная разница в сроках? «В игре ты можешь использовать записанные анимации несколько раз, а создавая мультфильм, нужно прорабатывать каждый кадр. Их, на секундочку, по двадцать четыре на каждую секунду действия», — объясняет Дин.

Кроме того, от Elysian Tail досталась глыба исходного материала. Дизайн персонажей, цветовая палитра, мифология сказочного мира — все это уже было готово. События игры происходят в волшебной стране Элизиум. Населяют ее ~~антропоморфные звери~~, то есть, простите, фурри (см. нашу врезку). От обычных прямоходящих животных их отличает важнейший расовый признак — безграничная глазастость и пушистость.

Например, главный герой тут — серебристый лис в оборчатом камзоле и широкополой соломенной шляпе, обтянутой голубоватой тканью. Шляпа скрывает лицо — что-то недоброе есть в его взгляде; нечто, что автор пожелал утаить от игроков. Изысканная одежда местами изодрана в клочья. Зовут его тоже престранно — Dust (Пыль). В общем, главный герой, несмотря на свои очаровательные ушки, носик и хвост, — это, друзья, самый настоящий оживший мертвец.

Игра начинается с его пробуждения возле огромного меча. Dust не помнит, кто он, и не знает, что за артефакт лежит перед ним. Летающая лисичка Фиджет быстро вводит героя в курс дела: оказывается, над Элизиумом нависла страшная угроза и только при помощи этого древнего оружия можно справиться с агрессором. Фиджет состоит в клане хранителей меча, и долг заставляет ее следовать за Dust в его странствиях.

Бурундук может плакать

Дин простодушно сокрушается о том, как мало внимания уделено двухмерным играм в

Игрок сможет свободно перемещаться по королевству, получая задания в родной деревне.

Одна из локаций, над которой Дин работает в данный момент, представляет собой лес из гигантских грибов.

ПУШИСТАЯ СМЕРТЬ

В мире существует целое сообщество любителей, извините, пушистиков (фурри). Мы собрали игры, на которые фанатам фурри определенно стоит обратить внимание.

Dust и Фиджет
(Dust: An Elysian Tail)

Дин говорит, что его выводит из себя сарказм, с которым многие относятся к его умильным персонажам. Аниме, говорит он, позволяет выйти за рамки скучного фотореализма и ни в чем не ограничивать свою фантазию.

Тороко
(Cave Story)

После смерти, должно быть, все фурри попадают в Cave Story, потому как это настоящий фурри-рай. Огромная пещера сплошь заселена предельно милыми зайцами, которых зовут, ко всему прочему, мимигами.

Тейлз
(Sonic the Hedgehog 2)

Дебютировал в вышедшем на Sega Megadrive втором «Сонике». Этот лисенок умеет летать, вращая обоими хвостами. Если внимательно изучить окрестные картинки, неподалеку вы можете увидеть его «сестру».

Джазз Джекрэббит
(Jazz Jackrabbit)

Пусть это не самый милый кролик на свете, зато зеленый и с бластером. Его внешний вид, арсенал, а также яростную манеру расправляться с армиями злобных черепах придумал… автор Gears of War Клифф Блежински.

наше время. И, конечно, намерен восстановить справедливость с помощью Dust: An Elysian Tail. Мы не стали разочаровывать его информацией о том, что весь 2009 год самые разные разработчики только и делают, что отвешивают поклоны пиксельному 2D-искусству. Фразу «мне хотелось бы сделать что-то вроде **Castlevania**» в этом году мы слышали много раз, и Дин, разумеется, тоже ее произнес.

То есть, проще говоря, Elysian Tail — платформер с открытым миром, квестами и прокачкой. С одной важной отличительной чертой — продвинутой боевой системой. «Двухмерный **Devil May Cry**» — именно так характеризует автор свой проект. Из четырех возможных вариантов атаки мы будем складывать разрушительные комбо, с их помощью Dust подбрасывает врагов в воздух или сбивает с ног.

Простейшая и при этом самая зрелищная атака называется Dust Storm (Пыльная буря) — герой вертит мечом с невероятной скоростью, отчего лезвие превращается в сияющий диск. Сам по себе такой удар вполне чувствителен для врагов, но его также можно вписать в куда более затейливую комбинацию. Фиджет, верная спутница Dust, не только украшает игру своими очаровательными крыльями и зелеными глазами, но и помогает герою в бою. Она — колдунья. Фиджет может запулить огненный шар или клубок молний, и если Dust ухитрится попасть по нему мечом, то два приема сложатся в сверхразрушительную атаку. Вот тут-то и случится настоящая пыльная буря, сопровождаемая молниями, метеоритными дождями и осадками в виде мертвых врагов. Герой в такие минуты предпочитает придерживать шляпу рукой — чтобы не улетела.

Но дело не ограничивается аниме-спецэффектами. Dust буквально набита азиатскими тонкостями. Например, health-паки тут называются 된장 и 김밥. Не пугайтесь, это всего лишь «лапша» и «роллы»! Сам Дин — американский кореец, и, подобно придорожным ресторанам China Express, он старается возвести небольшой островок национального колорита и культуры в рамках отдельно взятой игры. Помимо аппетитных аптечек, главное наследие корейской культуры, которое перекочевало в Dust: An Elysian Tail, — это уважение к семье.

Дин не стал раскрывать деталей сюжета, но мысль семейная то и дело проскальзывала во время нашего разговора. Образы заменяющих аптечки роллов официально одобрила мама Дина (сказала, что выглядят вкусно); во время нашего телефонного разговора он попросил прощения за то, что будет тихо говорить — в соседней комнате спит его дочь; наконец, саму игру Дин называет не иначе как своим ребенком.

После таких заявлений становится понятно, откуда тут такая теплая атмосфера, которая буквально светится сквозь скриншоты и ролики. Ты начинаешь верить всем этим зайцам и лисицам, а когда выясняется, что игра родилась из сцены, где главный герой бежит по лесу со стайкой косуль, — хочется немедленно присоединиться к этому шествию.

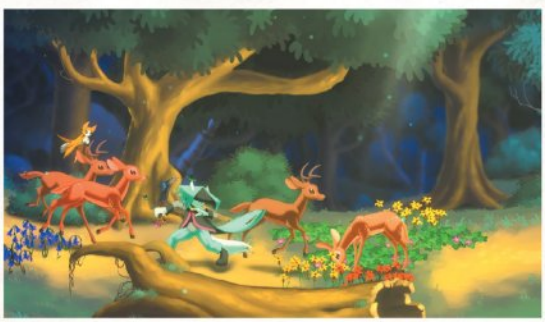
■■■

Нарисованными от руки мультфильмами сегодня можно заниматься, только если вас зовут Хаяо Миядзаки и у вас есть своя студия. Альтернативный вариант — как Александр Петров, годами работать над десятиминутными короткометражками.

С играми, к счастью, все по-другому: у нас уже был **Braid**, на подходе **Insanely Twisted Shadow Planet** и **A Boy and his Blob** для Wii. Вспоминая годы работы над своим мультфильмом, Дин вскользь заметил, что двухмерная анимация мертва. В кино — может быть. Но в компьютерных играх она живее всех живых. И Dust: An Elysian Tail — лишнее тому подтверждение. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

АНИМЕ-ПЛАТФОРМЕР С МОЩНОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМОЙ, РОЛЛАМИ ВМЕСТО АПТЕЧЕК И МЕРТВЫМ ЛИСОМ В КАЧЕСТВЕ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ



В некотором смысле Dust можно рассматривать как вольный аниме-ремейк «Бэмби». С лисом-зомби и смертоносными комбо.

Метательные снаряды Фиджет тоже можно будет прокачивать, делая пыльную бурю еще более разрушительной.

HURRICANE X2

ЖАНР ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК YOUYUN
ДАТА ВЫХОДА 2010

ИЛЬЯ ЯНОВИЧ

Кунг-фу в играх — явление настолько редкое, что его впору записывать в наш топ вымирающих сеттингов (до недавнего времени этот список, напоминаем, возглавляли вестерны). То есть интерактивных драк вроде бы хватает: про космос (**Max Blastronaut**), супергероев (**Marvel: Ultimate Alliance 2**) и даже детские игрушки (**Spyborgs**). Но знакомые с детства ужимки и захваты куда-то обидным образом подевались, поэтому единственный вопрос, который у нас может возникнуть по поводу новой игры про восточные единоборства, — знаете ли вы кунг-фу?

Авторы **Hurricane X2** (среди которых — друзья и бывшие коллеги Дженовы Чень, автора гениальных **flOw** и **Flower**) знают. В их представлении кунг-фу — это мордобой, завязанный всего на двух кнопках геймпада. Они особенно гордятся тем, что их боевую систему освоит кто угодно: мол, на **Fantasy China** (это такой культурный фестиваль в Китае) почувствовать себя Сони Чибой удавалось даже маленьким детям.

Структурно Hurricane X2 — линейный beat'em up. Между уровнями можно покупать апгрейды и разучивать новые движения. Сами битвы на локациях протекают в нескольких режимах, в зависимости от ситуации. Есть двухмерная драка один на один, как в любом файтинге старой закалки. Есть трехмерная драка один на один, как, например, в **Mortal Kombat: Shaolin Monks**. И, наконец, трехмерная драка вида «один против всех», как в любом современном жанровом представителе. Отдельно отмечают боссов, против каждого из которых работает только, цитируем, «особое кунг-фу».

Ожидается, что особого подхода в Hurricane X2 потребует чуть ли не каждый противник, но в **YouYun** не устают повторять — фокус не в том, чтобы разучивать какие-то хитрые комбо на 33 клавишах, а в том, чтобы каждый раз разработать свою уникальную тактику.

Ну и, в конце концов, это игра про восточные единоборства. Авторы сразу же дают понять, что подход к делу у них серьезный. Креативный директор студии лично занимался кунг-фу и карате, а среди задач проекта — показать наглядную разницу между бойцовскими культурами Китая и Японии. В качестве кинематографического ориентира — оскаровский «**Крадущийся тигр, затаившийся дракон**».

Создатели так увлеклись, что даже решили нарисовать игру от руки — чтобы сделать ее похожей на азиатскую живопись. Увы, графика — единственное, что в Hurricane X2 пока не очень работает, скриншоты не то чтобы впечатляют. Зато в действии игра буквально завораживает: камера облетает главного героя при каждом удобном случае, он бьет кому-то пяткой в нос, взмывает воздух, раздает подзатыльники и большую часть времени проводит с криком «кия!» и ударом ноги.

■■■

Восточные единоборства, японская и китайская боевая культура, самураи, наконец. Все это — интересный, обширный культурный пласт, который просится в большую, серьезную игру о морали, принципах и чести. То есть незамысловатые, китчевые драки «про Восток» — это, конечно, круто, но вопрос тут в том, сколько еще таких Hurricane X2 нам придется перенести, прежде чем кто-то сделает интерактивные «Семь самураев». Ну или хотя бы «Убить Билла»? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?
ВЫРАЮЩИЙСЯ ФАЙТИНГ ПРО ВОСТОЧНЫЕ ЕДИНОБОРСТВА. ОТ ДРУЗЕЙ И БЫВШИХ КОЛЛЕГ ГЛАВНОЙ ИНДИ-ИКОНЫ, ДЖЕНОВЫ ЧЕНЯ

Не так давно Microsoft убрали из списка требований к играм для Xbox 360 обязательную поддержку разрешения в 1280x720. Похоже, авторы Hurricane X2 решили нагло этим воспользоваться.

Вообще-то история Hurricane X2 — про месть и любовь. Но подробности не раскрываются.

Реклама

ДВЕ ПОЛНЫЕ ИГРЫ: THE BALLAD OF GAY TONY И THE LOST AND DAMNED

18
www.pegi.info

ONLY ON XBOX 360

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R* logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360.

ВЕРДИКТ

Во что поиграть

В ЭТОМ месяце

Вряд ли стоит лишний раз напоминать, что на PC этой осенью творится сущая драма, а именно — массовая миграция релизов. Но на самом деле ничего страшного в этом нет: да, пускай мы пока остались без **Mafia 2**, **BioShock 2**, **Assassin's Creed 2** и т.д., но это отнюдь не значит, что играть не во что.

Во-первых, вышли две очень интеллигентных европейских игры: **Risen** и **Operation Flashpoint: Dragon Rising**. Первая — без пяти минут надувательство: та же самая **Gothic**, что и восемь лет назад, разве что название сменили, а вместо орков — огры. С другой стороны, многие, кажется, только того и ждали, и если вы относитесь к этим людям, то будьте уверены — за эти годы «Готика» не стала хуже.

Что до Dragon Rising, то эту игру до ее выхода у нас называли «ArmA 2 с человеческим лицом». Это сравнение оказалось несколько некорректным: Codemasters выпустили шумный и зрелищный, но предельно линейный боевик про спецназ. Происходящее здесь очень похоже на Call of Duty, только с предельно серьезной миной. Никакой достоверной симуляции военных действий здесь нет — сценарий крутится вокруг игрока, но сражаться с китайцами все равно очень интересно.

Про «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**» вы, должно быть, уже и без нас все знаете. С третьей попытки эта игра превратилась в то, что разработчики обещали реализовать еще в 2006 году, — честную и достоверную симуляцию радиоактивной жизни в Зоне, с интересными квестами, хорошей оптимизацией. В «Чистом небе» всего этого так не хватало.

Еще более консервативная игра — **Tropico 3**. Как и в случае с Risen, концепция и механика не менялись здесь с начала века. Это очень консервативная, но вместе с тем солнечная и обаятельная стратегия про строительство диктатуры на отдельно взятом острове. Лично руководим застройкой банановых ферм, параллельно подписывая указы государственного значения, — быть тираном сложнее, чем можно было подумать.

Но главный релиз прошедшего месяца — это, безусловно, **Dragon Age: Origins**. На первый взгляд кажется, что BioWare вернулись душой во времена **Neverwinter Nights**: снова эльфы, гномы, мечи-топоры-файерболы, снова спасение мира… Но как этот мир повзрослел! И жители его, поверьте, изменились не в лучшую сторону. Здесь эльфов загоняют в гетто, непослушных магов подвергают лоботомии, а мелкие дворяне насилуют женщин. Канадские разработчики используют проверенную временем механику, но рассказывают с ее помощью очень мрачную и серьезную историю, напрочь лишенную пафоса. Уж поверьте — этой игры хватит надолго. А там уже и **Modern Warfare 2** подоспеет.

Георгий Курган, редактор

LEFT 4 DEAD: CRASH COURSE

- **Жанр:** командный шутер ■ **Издатель/разработчик:** Valve Software
- **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
- **Системные требования:** 2,5 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео

Valve — компания, известная своими эксцентричными выходками. На нынешней E3 они шокировали всех, анонсировав **Left 4 Dead 2** спустя едва ли полгода после релиза оригинала. Поклонники были справедливо возмущены — как так, уже сиквел? И это без единого аддона к первой части? Видимо, чтобы хоть как-то утихомирить гнев народа, разработчики выпустили второй DLC к **Left 4 Dead**: на Xbox 360 — за 560 MS Points, через Steam — бесплатно.

Если кто-то ожидал революцию, полную переделку игры, можете выдохнуть. Кампания **Crash Course** состоит всего из двух карт, которые можно освоить за полчаса-час. Обе карты предлагают пробежаться по американскому пригороду, словно сошедшему со страниц рассказов Стивена Кинга. Бары, мотели, машины, горы трупов... Привычный, казалось бы, набор, но все выглядит очень серо, блекло, вообще — невыразительно и однообразно: игроки легко могут заблудиться в одинаковых серых коридорах и домиках.

Но Left 4 Dead — это все еще Left 4 Dead. Да, в новом DLC нет запоминающихся локаций вроде домика фермеров из Blood Harvest, зато это отличный повод еще раз собрать друзей и весело пострелять по зомби. Для разминки перед Left 4 Dead 2 — вполне сойдет. *— Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

NEED FOR RUSSIA 3

- **Жанр:** польские гонки ■ **Издатель:** Play Publishing
- **Разработчик:** K-Tech Development ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (2,2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Трасса в коричневых пятнах, картонные березы по левой стороне и груды мусора по правой. С утробным бурчанием едут подобранные на блошином рынке пластиковые машинки. Спокойно, без резких движений, как кусок пенопласта по намасленному стеклу. На фоне играет раздражающий зацикленный мотив из рекламы жевательных резинок 90-х. Машинки не в силах ускоряться, зато умеют тормозить. Счетчик на трассе сломан и отказывается засчитывать завершенные круги. Добро пожаловать в **Need for Russia**, раунд третий.

Сделанная поляками из **K-Tech Development Team** (которые клепают по нескольку одинаковых аркад в год) ультрабюджетная гонка, каждая часть которой продается в России неприличными тиражами. Секрет успеха прост — патриотического вида обложка, «девятка» в списке автомобилей и «Чернобыль» в списке трасс. Первая от второй, а вторая от третьей части отличаются лишь числом дорог (теперь их двенадцать) и машин. Два режима (карьера и простая гонка), тухлый движок, интерфейс, игрушечные звуки и кислый музыкальный мотив не менялись с первой части. Физика отсутствует, какой-либо азарт — тоже. *— Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1.0

FATE: THE TRAITOR SOUL

- **Жанр:** скоморошное Diablo
- **Издатель/разработчик:** WildTangent
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 Мб (256 Мб), 64 (128) Мб видео

Fate — это такой юмористический **Diablo**-клон. Здесь есть все приметы жанра: избиение сотен монстров в минуту, бесконечные подземелья, походы по магазинам и квесты в стиле «Эрвин по кличке Коварный Мучитель Святости похитил легендарный Ужасный Клинок Страдания. Верните его — и получите Золотые Сапоги Летящей Походки!». Но кроме этого тут можно ходить на рыбалку, брать с собой на дело кошку или собаку (они тоже дерутся, переносят тяжести и растут в уровнях), а также получать задания от говорящей лошади. Животные в Fate вообще играют важную роль. Мохнатые компаньоны не только помогают герою в бою, но и выполняют роль посыльного — после очередного рейда можно переложить лишние вещи в инвентарь питомцу и отправить его в город продавать добытое.

Концепция получилась жизнеспособной, и вот, четыре года спустя после релиза оригинальной игры, выходит второе дополнение, **Fate: The Traitor Soul**. Здесь нам под надуманным предлогом (очередное Страшное Зло нависло и грозит) предлагают спуститься в очередное подземелье — Chamber of Trials — и посмотреть, из чего же сделаны новые монстры. Авторы выпустили против нас крокодилов и нечто, напоминающее помесь слизня и огромного грустного глазного яблока. Бонусом идут новые заклинания, пять новых боссов и обновленный ассортимент магазинов.

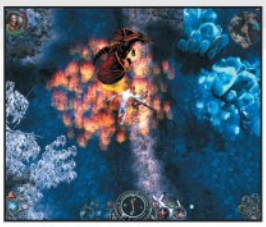
Но главная достопримечательность — три новых класса: полуорк, темный эльф и так называемый шулер (cogger), сильно напоминающий киборга. У каждого из них, естественно, свои плюсы и минусы. Полуорк изначально очень силен в ближнем бою, у него есть бонусы к здоровью и владению различным холодным оружием. Эльфу, наоборот, сразу выдают лук и бонусы к ловкости. А киборг стартует с продвинутым умением наносить критические удары. Чтобы новичкам не было скучно, авторы добавили в игру три новых вида боевых домашних животных: кабана, осу и лисичку. Согласитесь, орк со свиньей просто созданы друг для друга и потому смотрятся очень гармонично.

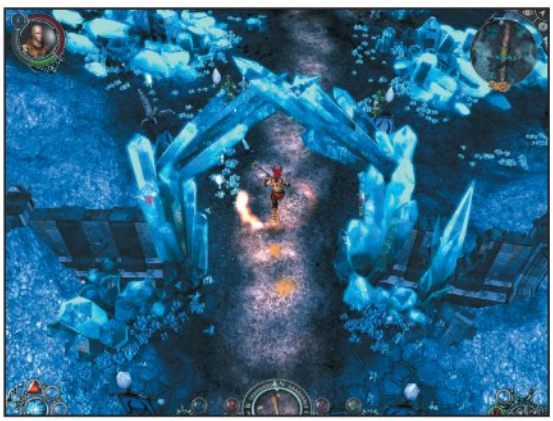
В целом набор дополнений в Traitor Soul получился стандартным — кроме новых героев, вещей и подземелий, серьезных нововведений не замечено. Тем не менее для всех, кто в свое время пропустил оригинальный Fate, аддон может стать последним шансом познакомиться с этой животноводческой вариацией на тему Diablo: создатель этой игры, Тревис Балдри, сейчас делает совсем другую игру в том же жанре — **Torchlight**. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

SACRED 2: ICE & BLOOD

- **Жанр:** ролевая игра
- **Издатель:** Deep Silver
- **Разработчик:** Ascaron
- **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть
- **Системные требования:** 2,4 (3,2) ГГц, 1 Гб (2 Гб), 256 (512) Мб видео





Несмотря на то, что **Sacred** — один из самых известных и компетентных клонов **Diablo**, судьба этой игры незавидная. Едва выпустив вторую часть, студия-разработчик **Ascaron** спешно закрылась, а ключевые сотрудники перешли в немецкую компанию **Kalypso**.

По счастью, до трагического инцидента немцы успели закончить первый (он же, видимо, теперь и последний) аддон к игре — **Ice & Blood**. Он добавляет в игру две новые локации: Кристальный регион, где живут серафимы, и Проклятый лес, где по деревьям вместо смолы течет кровь. Чтобы попасть туда, нужно прийти в эльфийскую столицу Тилизиум и найти в порту капитана, который доставит героя в новые земли. Но путешествие будет не из легких. Прохождение новых локаций, под завязку наполненных новыми монстрами (среди них огненные кони, йети, кристальный феникс и даже большой магический глаз) — это испытание для сильных духом. Те, кто сумел его выдержать, смогут так прокачать своего персонажа, что остальная часть игры покажется увеселительной прогулкой. Новый персонаж — Дракономаг — специалист по обращению с магическими рептилиями. Этот мрачный господин с посохом может вызывать в бою тяжелую авиацию в виде пикирующих драконов и даже сам на время превращаться в одного из них. А еще он умеет призывать маленького дракончика, который смешно семенит за ним и дает пассивные бонусы к характеристикам.

Другой важнейший пункт в меню **Ice & Blood** — новый режим игры, т.н. «Специализация». Здесь различные спецприемы, которые вы используете в бою, «перезаряжаются» быстрее, но при этом нужно ждать, когда восстановятся все три школы умений. Соответственно, этот режим позволяет эффективнее играть персонажем, практикующим какую-то одну школу. Кроме того, всем героям теперь доступен бес-носильщик, быстрая телепортация и новые ездовые животные — единороги и огненные кони. Одним словом, прилежный аддон со стандартной программой: новый персонаж, локации, монстры и экипировка. Серьезных изменений в геймплее нет, но жаловаться в данном случае нехорошо — поминки все-таки.

Жаль лишь, что русских игроков здесь, кажется, не особенно ждали. Немцы то ли не смогли, то ли не успели договориться о включении ключей для русской версии Ice & Blood в базу данных компании Securom. В результате отечественные покупатели долгое время не могли активировать игру и проблему решили только спустя несколько дней. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Похожесть
Серия Neverwinter Nights
The Witcher
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
http://dragonage.bioware.com

Системные Требования
Необходимо:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

DRAGON AGE™ ORIGINS

Кирилл Волошин

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Каждая новая игра от **BioWare** — это как очередной концерт Depeche Mode в Петербурге. Ждешь несколько лет, за полгода начинаешь предвкушать и ни в коем случае ничего на этот день не планируешь, даже собственную свадьбу. А потом приходишь ночью домой, счастливый и пьяный, напевая себе под нос It's No Good. Друзья спрашивают, ну как, мол, оно, а ты с блаженной улыбкой только и можешь сказать: «Да как всегда. Как и в прошлый раз. Та же музыка, те же люди. И это так здорово!»

По следам Геральта

По соседству, в рецензии на **Risen**, мы говорили о том, что BioWare все эти годы, по сути, делают одну и ту же партийную ролевую игру. Меняются технологии, угол обзора камеры, имена персонажей и сеттинг, в один проект даже заглянул шутер с укрытиями (мы про **Mass Effect**), а в другой — восточные единоборства (**Jade Empire**). Но суть остается неизменной: во всех играх канад-

Вариативность поведения в диалогах выросла даже по сравнению с Mass Effect. И хотя не все реплики ведут к разным результатам, все они позволяют отыгрывать какую-то роль.

Кровь тут заливает собой буквально все: например, этот мужчина, очевидно, упал с лестницы.

Воинам полагается компаньон — боевой волкодав. У пса есть своя экипировка, инвентарь и даже специальная еда.

ской компании рассказывается о том, как могучая кучка узких специалистов спасает мир от Ужасного Зла, спорит и ссорится друг с другом, разучивает одни и те же умения и мучается тяжелым моральным выбором «помогать или убивать?». Но в отличие от **Piranha Bytes** канадцы стараются говорить с публикой в разном тоне и на разные темы, они меняются сами, одним словом — взрослеют. И вот сейчас, к выходу Dragon Age, BioWare окончательно сгустили краски и под видом остроухого фэнтези рассказывают мрачную, тяжелую и пугающе реалистичную историю…

По своей фабуле Dragon Age — это все те же старые песни о главном. В центре внимания — очередной избранный, которому предстоит стать супергероем, в данном случае — Серым стражем; в предыдущих играх, напоминаем, были Спектры, Стражи воды, таинственно исчезнувшие ситхи и потомки Баала.

Но в этот раз к источникам вдохновения, судя по всему, добавился «**Ведьмак**» Сапковского, а заодно и одноименная игра от **CD Project Red**. Совпадений много — у Сапковского были ведьмаки, подготовленные для борьбы с нечистью. Стать таким мог не каждый: кандидатов отбирали, а потом заставляли пить ядовитые мутагены. В Dragon Age все закручено вокруг Серых стражей, которых готовят для борьбы с порождениями тьмы. Стать таким тоже может не всякий — игра начинается с того, что Серый страж Дункан разъезжает по миру в поисках подходящих кандидатов. А потом заставляет их проходить ритуал посвящения, живо напоминающий опыты над ведьмаками. Наконец, как и ведьмаки, Серые стражи чтут нейтралитет и стараются обнажать меч только против нечисти.

На самом деле в таком сходстве нет ничего странного. Канадцы изначально говорили, что едва ли не главный источник вдохновения для них — книжный цикл Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени». А Мартин — это один из столпов современного «реалистичного фэнтези», у него героев забивают, как скот, на расстоянии нескольких страниц друг от друга. Отсюда и отсылки к Сапковскому: его «Ведьмак» тоже известен жестокостью и цинизмом. Словом, BioWare делали взрослое фэнтези и ни от кого это не скрывали. Вопрос был лишь в том, как это все будет выглядеть.

Мир прогнется под нас

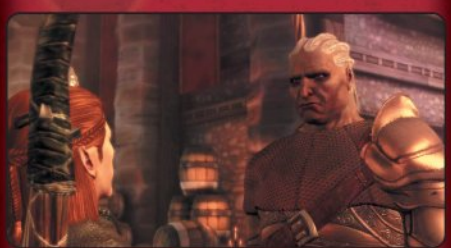
А выглядит Dragon Age очень здорово. Во-первых, авторы придумали новую вселенную со своей историей и культурой. В том, что происходит вокруг, без труда узнается и Мартин, и Сапковский: хмурое средневековье, междоусобицы, социальное неравенство, тотальное бесправие, дискриминация по расовому признаку, эльфы,

Петр Сергеевич, партия!

Есть мнение, что в каждой партийной ролевой игре обязательно должен присутствовать циник, святоша, варвар и какой-нибудь таинственный тип. В Dragon Age такие персонажи есть.

Роль партийного циника исполняет Морриган, ведьма из Диких Земель. Она разговаривает белыми стихами, любит превращаться в паучиху и не терпит, когда игрок решает помочь страждущим или скрывает от обреченных правду.

Главная блюстительница нравственности — рыжеволосая послушница Лелиана. Она не любит говорить о том, кем была до того, как пришла к богу. Но явно прошлое у нее было бурное: рыжеволосая раздойница в рясе ловко вскрывает замки, срезает кошельки и метко бьет ниже пояса.



Стен — типичный варвар. Подозрительный тип: его застукали склонившимся над трупами восьмерых человек. Кроме того, Стен сидел в клетке за убийство двух семей, включая женщин и детей. Естественно, этот детина просто незаменим в ближнем бою.

Человек с таинственным происхождением — тоже распространенный типаж. В Dragon Age это Алистер, один из Серых стражей. Он надолго станет вашим другом и проводником. Алистер — человек благородный и справедливый, но в бою любит совсем не благородно огреть щитом и повалить врага наземь.

Тропой ягуара

Еще в Neverwinter Nights 2 мы могли задать каждому члену группы определенную линию поведения в бою. Например, приказать использовать исключительно боевую магию. Тактический режим в Dragon Age расширяет список доступных указаний.

1 — *Настроить тактику Стена таким образом, чтобы он бросал все и защищал волшебницу Винн, если ту кто-то атакует в ближнем бою.*

2 — *Указать Винн, чтобы она лечила Стена, когда у того уровень здоровья упадет меньше 50%.*

3 — *Заставить вашего героя в каждом бою надевать оружие союзников силой огня.*

4 — *Приказать разбойнице Лили чаще использовать лук и стрелы и при этом атаковать исключительно цель главного героя и исключительно каким-то определенным умением.*

приравненные к рабам и загнанные в гетто…

Уже со старта нас начинают макать лицом в эту грязь. В зависимости от того, какую расу (человек, гном, эльф), класс (воин, маг, разбойник) и происхождение героя (благородный господин или простолюдин, городской эльф или лесной) вы выберете, игра начинается с одной из шести глав. Так вот, практически каждая из них — готовый шокирующий сюжет для передачи «Человек и закон» или «Криминальная Россия». Так, играя за городскую эльфийку, вы станете свидетелем того, как пьяный барчонок ворвался вместе с дружками в эльфийское гетто, где как раз играли свадьбу, и силой увел к себе в замок несколько девушек, включая невесту. Там он собирался изнасиловать их, а потом отдать солдатам. Другой пример: гном-простолюдин начинает свой путь членом низшей касты неприкасаемых — его мать пьет по-черному, сестра торгует телом, а сам он вынужден подрабатывать на побегушках у ее сутенера. И уж будьте уверены: даже когда герой-эльф станет Серым стражем, ему то и дело придется выслушивать расистские замечания в свой адрес.

Но дело не только в жестокости окружающих: непростые решения постоянно приходится принимать и главному герою. Причем «непростые» — это еще мягко сказано: у любого квеста может обнаружиться двойное дно, а у самой банальной на первый взгляд истории может быть драматический и жестокий финал. Зачастую авторы берут при-

Как и обещалось, в Dragon Age есть возможность настроить камеру так, что игра становится похожей на Baldur's Gate или Icewind Dale.

Тусклый закат, окровавленные лица героев, висельники — сегодня фэнтези принято делать так.

вычные ситуации и выворачивают их наизнанку.

Например, в Башне магов, где проходят обучение начинающие волшебники, героя просит о помощи его старый товарищ. С учебой у него все складывается не очень хорошо, а с «браковванными» магами в Башне разговор короткий: их «усмиряют», а если быть более точными — подвергают лоботомии. Ситуация осложняется тем, что горе-чародей влюблен в некую девушку и хочет бежать с ней. Несчастному можно помочь, а можно рассказать все начальству — тем более что, по слухам, друг практикует запретную магию крови. Благородных игроков, решивших помочь горемыке, ждет разочарование: вскоре выяснится, что тот действительно скрывал свои тайные опыты. Дальше классическая развязка — всех застукали, отступника попытались казнить, но тот сбежал, перебив по пути нескольких нападавших. Казалось бы, дальше все проще некуда: коварный маг обманул, убил, убежал, и теперь по всем законам жанра его нужно наказать. Но здесь все обставлено куда тоньше: будучи прижатым к стенке, маг начнет уверять, что всего лишь хотел свободы, хотел любить и чувствовать, а убийство — так, вынужденная мера самообороны. А уж верить ему или нет — личное дело каждого.

Даже классическая история — разборка с бандитами, собирающими плату на дороге около деревни, — обставлена в Dragon Age с неожиданной стороны: вы можете убить преступников, но местное население вас за это точно не отблагодарит. Оказывается, в последнее время в деревню рвутся беженцы из окрестных земель, размещать их уже негде, а бандиты на дороге работали своеобразным кордоном и естественным образом уменьшали поток иммигрантов.

На распутье

В этом мире не бывает однозначных ситуаций: помогая одним, вы делаете хуже другим и наоборот. Чтобы остановить вторжение демонов, Церковь готова запереть с ними заживо десятки живых людей. Решив расправиться с насильниками, вы спасете несколько девушек, но обречете всю общину на террор. Выбирать из двух зол приходилось еще в The Witcher, но Dragon Age предлагает то же самое в концентрированном виде. Здесь еще более закрученные, жесткие и шокирующие ситуации, по сути, вся игра проходит от одной трагедии к другой. Логично, что авторам пришлось отказаться от системы с выбором мировоззрения главного героя (она и в Mass Effect-то была уже не к месту): когда грань между добром и злом размыта, незачем оценивать решения игрока абстрактными очками положительной или отрицательной кармы — проще оставить их на его совести.

Каждый герой, пройдя свою первую, вступительную главу выходит в мир Dragon Age с занозой в сердце или с пятном на биографии. Кто-то потерял друга или брата, но питает надежду, что тот еще жив, кто-то зарезал насильника (а у того были серьезные покровители), кто-то помог бежать другу-преступнику. И по мере прохождения сюжета это прошлое так или иначе дает о себе знать: периодически игра подбрасывает встречи со «старыми знакомыми»…

При этом во время диалогов герои ведут себя вполне естественно. В процессе разработки Dragon Age мы опасались, что с «возвращением к корням» (т.е. к фэнтези-сеттингу) в игру вернутся и старые болячки — например, диалоги в виде театра говорящих голов. К счастью, ничего такого не случилось: во время разговоров персонажи двигаются, жестикулируют, перемещаются по комнате, камера меняет ракурсы — словом, почти как в Mass Effect.

Что касается отношений в партии, то в Dragon Age разработчики возродили систему влияния на персонажей. Сопартийцы также пристально оценивают каждое решение игрока. Если одобряют — растет их симпатия к герою. Чем она выше, тем

Я такой разный

В Dragon Age много небанальных ситуаций. В какой-то момент главный герой попадает в плен к Демону Праздности, в мир грез. Чтобы вырваться из этого сонного царства, герою предстоит комбинировать и менять свою форму.

Мышка-норушка: *в образе грызуна можно проникать в норы и щели, ведущие за закрытые двери.*

Огнестойкое чудище: *в этой форме можно проходить сквозь огненные преграды и даже поджаривать врагов. Правда, в таком виде герой уязвим к холоду.*

Дух: *приняв эту форму, герой может видеть скрытые двери. Кроме того, Дух умеет замораживать врагов.*

Каменный голем: *не только вышибает с корнем закрытые на засов двери, но и очень больно дерется. Незаменим в борьбе против своих собратьев.*

охотнее они говорят о своем прошлом в диалогах и тем лучше дерутся в бою. А если симпатия упадет до определенного уровня, то напарник может покинуть группу. Угодить всем не получится. Авторы специально подбирают в партию товарищей с принципиально разным мировоззрением (на этот счет см. врезку по соседству). Кроме того, напарникам можно дарить подарки, чтобы заслужить их расположение: колечки, амулеты, ценные книги, дорогое вино. Особенно усердствовать не советуем — могут почувствовать фальшь и отказаться.

Радость узнавания

А вот когда дело доходит до игрового процесса, Dragon Age мигом начинает смотреть куда-то в сторону: геймплей здесь мало отличается от того, что было в **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights** и **Knights of the Old Republic**. В составе партии мы ходим по локациям, истребляем монстров, общаемся с окружающими, решаем их большие и маленькие проблемы, получаем за все это очки опыта, новые уровни и деньги для похода в магазины.

Ролевая система, хоть и не основана на правилах Dungeons & Dragons, в целом очень на них похожа. Стандартные параметры персонажа (сила, ловкость, телосложение и т.д.) дополняются хорошо знакомыми умениями и навыками: убеждение, живучесть, режим мощных ударов, взлом замков, изготовление ловушек и прочее. Базовых классов всего три, но на определенном уровне нам дают возможность получить вторую, более узкую специальность. Так, воин может стать храмовником (что-то вроде паладина из D&D), а может научиться мастерству берсерка. Мало сюрпризов и в магической системе (многие за-

Анимация во время боя очень зрелищная, но заскриптованная — по своей воле запрыгнуть на загривок монстру, увы, нельзя.

Графика и дизайн в Dragon Age — сплошной восторг. Особенно удался огонь.

клинания прямо переехали из Baldur's Gate), кроме разве что магии крови.

Меняются лишь какие-то нюансы. Повышать параметры можно на каждом новом уровне, а не через несколько, как в D&D. Навык убеждения, в отличие от Baldur's Gate и Neverwinter Nights, включает в себя все сразу — в том числе запугивание и обман, которые раньше приходилось покупать отдельно. Ну а бои тут больше похожи на то, что было в Knights of the Old Republic: ваши соратники в любом случае никогда не сидят без дела и активно пользуются умениями, но при необходимости игру в любой момент можно поставить на паузу, чтобы лично раздать приказы. Впрочем, как и в Neverwinter Nights 2, вы вольны заранее задать каждому персонажу определенную линию поведения в бою. Зато сами сражения стали кинематографичнее и брутальнее. Герои сигают на больших монстров и картинно перерезают им глотку. Лица и одежду персонажей заливает вражеская кровь, да так и остается алеть там, даже во время роликов. На неподготовленную публику это производит сильное впечатление.

■■■

В отличие от Piranha Bytes, BioWare даже при всем желании не получится обвинить в самокопировании. Безусловно, в этот раз обошлось без громких прорывов: сюжетная канва подозрительно напоминает «Ведьмака», механика знакома любому, кто хотя бы из-за плеча видел Neverwinter Nights. Тем не менее Dragon Age великолепна: разработчики в очередной раз демонстрируют вкус, чувство меры и умеют шокировать игрока. Они берут классическую фэнтези-историю и пересказывают ее на новый, суровый и жестокий лад — как если бы персонажи Baldur's Gate оставили весь свой пафос, забыли о возвышенном героическом целомудрии и отправились нюхать клей в ближайшую подворотню. Самое страшное — выглядит эта история слишком уж убедительно. ■

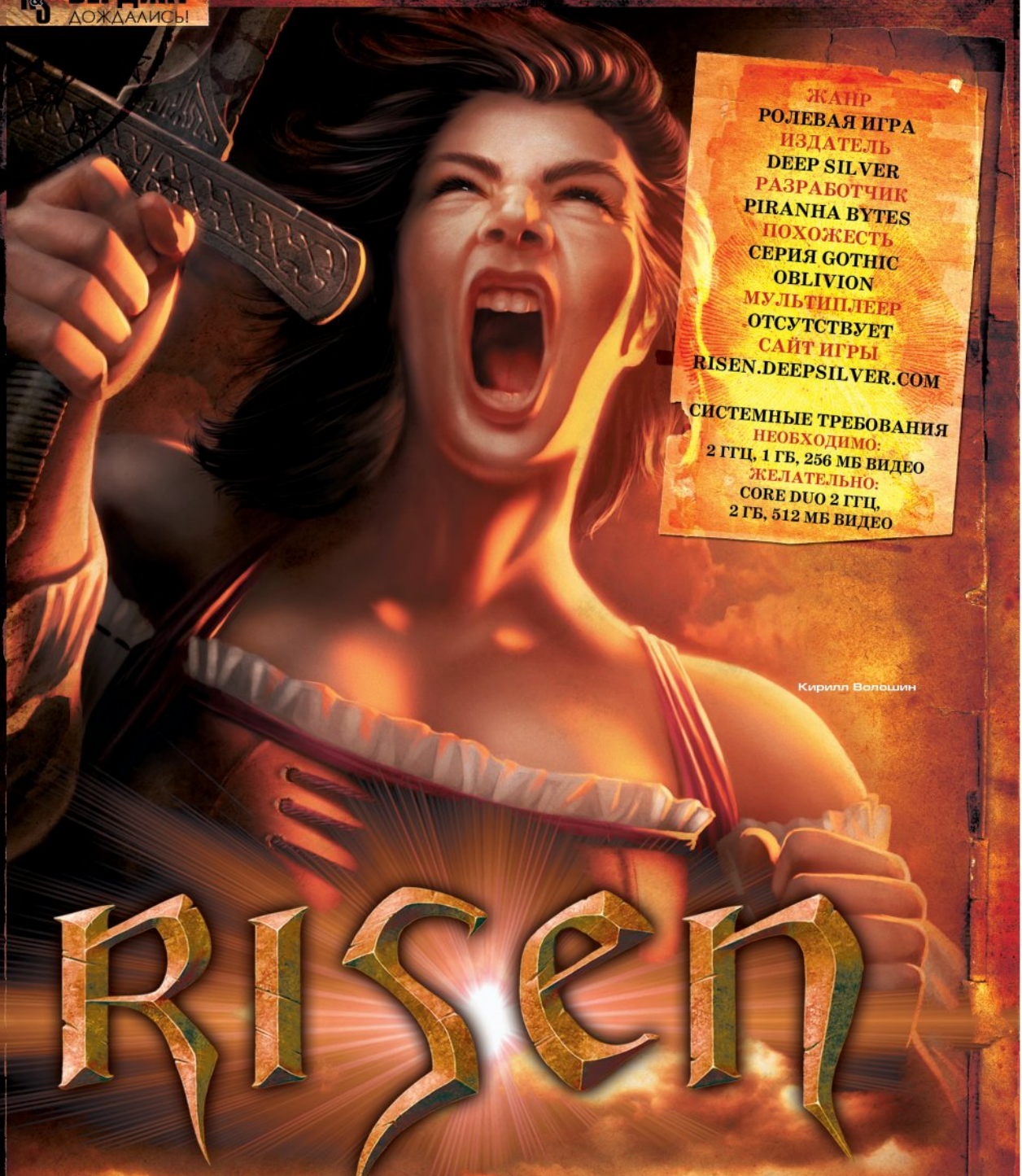
Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

Дождались?
Не изменив проверенной временем механике, BioWare создали в знакомых декорациях самую взрослую и суровую ролевую игру на сегодняшний день. Самое страшное здесь — не кровь и зверства, а жестокость окружающих.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей ★★★★★★★★★★ 9
Графика ★★★★★★★★★★ 9
Звук и музыка ★★★★★★★★★★ 8
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★★ 8

Рейтинг
9,0
«Великолепно»



ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
DEEP SILVER
РАЗРАБОТЧИК
PIRANHA BYTES
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ GOTHIC
OBLIVION
МУЛЬТИПЛЕЕР
ОТСУТСТВУЕТ
САЙТ ИГРЫ
RISEN.DEEPSILVER.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE DUO 2 ГГЦ,
2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

Risen

Кирилл Волошин

Восьмидесятилетний старик Милан Кундера свой последний роман «Неведение» целиком посвятил доказательству очевидной истины: нельзя жить прошлым. В студии **Piranha Bytes** книг французского писателя, кажется, не читали и до сих пор живут в 2001 году, как бородатый старовер — в глухой сибирской деревне.

Все время, что длилась разработка Risen, немцы ловко водили нас за нос: дразнили загадочными буквами на сайте, важно надували щеки и вежливо уклонялись от ответа на вопрос о том, что за игру они все-таки делают. И хотя все понимали, что в целом все будет выполнено в традициях серии **Gothic**, была надежда, что смена названия и сеттинга как-то отрезвляюще повлияет на Piranha Bytes, поможет им переосмыслить и развить старые идеи.

Все получилось с точностью до наоборот. Конечно, разработчики не скрывали, что в основе новой игры будут лежать первые две части «Готики». Но теперь-то мы понимаем: на самом деле это значило, что они делают буквально *ту же самую* игру, что и восемь лет назад.

Еще много-много раз

По-настоящему изменилась только графика — технологию прилежно привели в соответствие с современными стандартами. Но и этого издалека можно не заметить — те же зелено-коричневые пейзажи среднерусской полосы, леса, болота, гигантские комары и плотоядные мотыльки...

Все прочие изменения не столь существенны, сходств же — не перечесть. Как и в первой «Готике», действие Risen разворачивается на острове, магическим образом огороженном от остального мира. Как и в первой «Готике», безымянный герой (по старой доброй традиции мы почти ничего не знаем о его прошлом) попал сюда не по своей воле. Он плыл на корабле, угодил в шторм, а очнулся уже на острове, где понял, что шторм — это еще цветочки. Как и в первой «Готике», на этом клочке суши действуют противоборствующие фракции. Теперь их всего две, зато обе — старые знакомые: с одной стороны — бандиты в лагере на болотах, с другой — маги-монахи в монастыре. Как и в первой «Готике», какое-то время мы можем работать на обе стороны, но потом нужно сделать окончательный выбор. Как и в первой «Готике»...

Здесь вообще все — как в первой или второй части Gothic. История, как и раньше, разбита на главы и вертится вокруг пробуждения неких магических сил. Спящего сменили Титаны, задумавшие недоброе, а харизматичного чародея Ксардаса — не менее харизматичный инквизитор Мендоса, импозантный мужчина с выразительным красным глазом и фамилией колумбийского наркобарона. Больше ничего как будто не изменилось: здесь по-прежнему все роют и ищут артефакты (в третьей «Готике» на этом была выстроена половина сюжета), а через какое-то время героя заставляют собирать разбросанные по острову магические побрякушки. Соответственно, как и в первых двух «Готиках», самая интересная глава в Risen — первая, когда мы втихаря работаем на обе фракции и активно зарабатываем себе имя. Тут у нас настоящая ролевая игра. А потом начинается экшен с ролевыми элементами.

Та же история с географией. Как и во второй «Готике», на острове есть один большой город и несколько поселений поменьше. Харбор-Таун — это почти точная калька Хориниса из Gothic 2, где точно такое же разделение на верхний и нижний кварталы плюс порт и бордель. Тот, кто был в Хоринисе, сможет с закрытыми глазами снять в Харбор-Тауне проститутку и найти пристань.

Для знатоков серии не станет сюрпризом, что доступ в верхние кварталы, равно как и к лидерам фракций, до поры закрыт: снача-

О, где же ты, брат?

В Харбор-Тауне вы встретите охотников за сокровищами, которые утверждают, что они — три брата-близнеца. Если бы только они: кажется, половину населения этого острова выращивали в одной пробирке.

Перед вами моряк, торгующий рыбой.

А это суровый кузнец из Харбор-Тауна.

Тоже кузнец, только из лагеря бандитов.

Это — жестокий пират Романов.

А это — повар из монастыря.

Помощник кузнеца из Харбор-Тауна.

Персонажи здесь по-прежнему заняты своими делами: вот уже восемь лет кряду они таскают ящики и стучат по наковальням.

Выдергивать монстров по одному, как было в любой части «Готики», тут куда сложнее: если выстрелить из лука в одного, за вами непременно увяжется вся стая.

В игре появилось заклинание «Шутка», которое в теории позволяет разговорить даже того, кого вы очень сильно обидели. Правда, работает это почему-то далеко не со всеми.

Место орков из «Готики» заняли вот такие вот огры.

ла нужно проявить себя и выполнить десяток-другой квестов. При этом многие задания, кажется, переехали в Risen прямиком со страниц сценария к любой «Готике». Мы по-прежнему помогаем фермерам защищать урожай, решаем их проблемы с коровами и свиньями, лично собираем картошку с грядок, доставляем поварам жареное мясо, а алхимикам — грибочки-ягодки, изводим популяцию местных волков, ищем пропавших охотников или крестьян, разбираемся с контрабандой наркотиков (или сами продаем их страждущим) и т.д.

Ролевая система, конечно, тоже не изменилась. Она по-прежнему выстроена вокруг разнообразных умений персонажа, которым обучают мастера своего дела. Благодаря им герой научится лучше владеть тем или иным оружием, воровать, взламывать замки, сдирать шкуры с животных, писать магические свитки, ковать мечи или добывать руду.

Как вы думаете, на что похожи сражения в Risen? Не трудитесь отвечать: это абсолютно тот же самый «готический» недослэшер. В ближнем бою есть основной удар и блок, а по мере увеличения мастерства во владении оружием появляется возможность наносить дополнительные удары (например, боковые — мечом) и проводить несложные комбо. Почти все магические приемы мы тоже уже видели сами догадайтесь где. В наличии и фирменный телекинез, и возможность превращаться в мелкую тварь (в данном случае — в улитку), чтобы пролезать в недоступные человеку места.

Отрезать лишнее

Piranha Bytes можно понять. Всю свою сознательную жизнь они делали одну и ту же игру, и даже теперь, лишившись прав на название и вселенную, им было важно напомнить всем, что именно они (а не **JoWood** и **Spellbound** со своей **Arcania: A Gothic Tale**) знают, какой должна быть настоящая «Готика». Пусть даже под другим названием.

Для этого они взяли за основу лучшую, вторую часть серии и отсекли от нее все то, что, по их мнению, погубило третью. Прежде всего избавились от болезненной гигантомании: игровой мир стал меньше, а от ролевой системы отрезали массу умений и перков, которые появились в третьей «Готике».

В итоге игра стала компактнее и собраннее, а игровой мир насыщеннее. Типичная для Gothic задача — добиться аудиенции у лидера фракции — теперь включает в себя не три-четыре квеста, а все десять. Да, как уже было сказано, многие задания позаимствованы из предыдущих частей, но есть и действительно новые увлекательные приключения, растянутые чуть ли не на всю игру. Так, чтобы помочь одной очаровательной девушке найти своего отца, старого пирата, мы сначала ведем расследование в трущобах Харбор-Тауна, потом организуем побег девицы из закрытого города (а для этого предварительно нужно найти тайный выход), а потом еще приходим на помощь, когда на сцене появляются бывшие «коллеги» ее отца...

Кроме того, огромное количество заданий решаются разными способами. Вы можете сознательно работать на инквизицию, вытравить из Харбор-Тауна всех бандитов, вызвать слезы умиления у коменданта города, получить отличные рекомендации и прийти в монастырь Мендосы уважаемым человеком. А можете в самом начале случайно слишком близко подойти к монахам, и тогда вас силой заставят служить инквизитору, но при этом будут относиться как к преступнику. В самом монастыре тоже будет выбор, кем быть, воином или магом. Да и с учителями можно вести себя по-разному: дерзить и в качестве наказания драить полы в их комнатах, мечтая о побеге, или смиренно добиваться расположения высших магов.

Или вот еще пример. Чтобы попасть к лидеру бандитов, Дону Эстебану, вам придется не просто вывести на чистую воду одного из его подчиненных, который строит против начальника козни, но и решить, что делать с предателем: сдать того с потрохами или, наоборот, начать работать на него. Или попытаться прикончить. Наконец, можно вообще не утруждать себя внутрикорпоративными дрязгами, а просто найти и собрать по частям золотой меч, который так нужен Эстебану, и тогда вас пустят к нему без всяких условий.

Кроме того, авторы привели в чувство боевую систему, которая

Фирменные «готические» пейзажи узнаются без труда.

Путевые заметки

Некоторые игровые ситуации повторяются во всех играх Piranha Bytes практически дословно. На картинках ниже слева — Risen, справа — Gothic 3. Сколько отличий вам удастся найти?

Вот наш герой собирает целебные травы.

Вот готовит высокопитательное мясо на костре.

Вот изучает письмена, чтобы получить новые знания.

А вот после ратных подвигов садится отдохнуть в первый попавшийся трон.

Наконец, на этих картинках герой сражается с плотоядным цыпленком.

Инквизитор Мендоса неуловимо напоминает одного из персонажей фильма «Судья Дредд».

давала сбои в третьей «Готике», где можно было закликать почти любого врага. Здесь противники научились даже в самых патовых ситуациях стремительно контратаковать и прерывать наши комбо. Исчезла и возможность прямо во время боя открыть инвентарь и поставить таким образом игру на паузу, чтобы спокойно восстановить силы и здоровье зельями. Бои все равно трудно назвать идеальными (нет даже привычного параметра выносливости, отвечающего за расход сил во время сватки), но в целом сражения получились бодрее и интереснее.

Наконец, на фоне того, что творилось в Gothic 3, Risen поразительно стабильно работает. Да и движок отлично оптимизирован: он, не заикаясь, выводит на экран красивые насыщенные пейзажи и детализированные виды большого города.

Придраться, конечно, есть к чему. В наследство от предков Risen досталось несколько родовых болячек. Например, трагическое однообразие лиц и отсутствие лицевой анимации. Есть и досадные условности: например, вы можете работать на коменданта Харбор-Тауна и сдавать одного за другим подручных Дона Эстебана, в лицо говоря им об этом. А потом, как ни в чем не бывало, вместе с ними же прийти в лагерь бандитов, получить аудиенцию у главаря и попроситься к нему под крыло — все деликатно сделают вид, что так и надо.

Но это все скорее придирки, неизбежные компромиссы. Они не отменяют главного: Risen — почти идеальная, концентрированная «Готика», выдержка всего лучшего, что было в серии, минус ошибки и эксперименты третьей части.

Жизнь в собственном соку

Возможно, вас мучит закономерный вопрос: отчего же, в таком случае, столь низкая оценка? Вместо ответа нам, в свою очередь, хотелось бы спросить у разработчиков: «Сколько можно делать одну и ту же игру?!» Да, можно вспомнить пример **BioWare**, которые со времен **Baldur's Gate** делают партийные ролевые игры с однотипным сюжетом. Но они при этом регулярно меняют декорации, пересматривают механику, придумывают инновационные системы диалогов (см. **Mass Effect**), обращаются к известным сеттингам (**Star Wars: Knights of the Old Republic**) или изобретают свои собственные (**Jade Empire**), а теперь вот полезли делать MMORPG (**The Old Republic**). В это время у Piranha Bytes — в четвертый раз за восемь лет пробуждение древнего зла и сбор артефактов. В **Oblivion** появились лошади, в «**Ведьмаке**» была нестандартная боевая система, в **Divinity 2: Ego Draconis** нам впервые разрешили прочесть мысли абсолютно любого NPC, а в **Alpha Protocol** обещают приключения в духе Джейсона Борна… Одновременно с этим Piranha Bytes добавляют в свои игры возможность блокировать удары щитом и снова настоятельно предлагают ковыряться в огородах.

■■■

Это, конечно, тоже позиция, имеющая право на существование. Как буддийские монахи, Piranha Bytes годами работают над собой и добиваются совершенства в чем-то одном. И на сегодняшний день действительно никто лучше них не сделает ролевую игру о проблемах ведения сельского хозяйства в отдельно взятой местности, о выживании одинокого безымянного мужчины на огороженном от мира острове, полном бандитов-наркоманов, истеричных магов и комаров размером с бульдога. В конце концов, десятки тысяч фанатов только того и ждали, и эта игра для них — сплошные именины сердца. Но мы, честно говоря, за восемь лет устали лить слезы умиления над одной и той же игрой. На своем поле Risen все еще вне конкуренции, но в 2009-м мы, кажется, вправе ожидать чего-то большего, чем HD-ремейка оригинальной Gothic.

ПЕРЕВОД: Благодаря усилиям «**Нового диска**» мы, как и в случае с «**Ведьмаком**», получили полноценную русскую версию Risen одновременно с мировым релизом. Сама локализация получилась хорошей, но, как обычно, отнюдь не безупречной. Так, по соседству с инквизитором Мендосой почему-то появилась проститутка Ольга, уголовник Василий и суровый пират Романов. А некоторые персонажи с видимым удовольствием обещают нашему герою «намотать яйца на шею». Мы, конечно, понимаем, что преступников в играх Piranha Bytes всегда хватало, но в сказочном приключении лексикон привокзальных алкоголиков смотрится все-таки неуместно. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

GOTHIC СМЕНИЛА НАЗВАНИЕ И МЕСТО ДЕЙСТВИЯ, ПОХОРОШЕЛА ВНЕШНЕ, НО В ДУШЕ ОСТАЛАСЬ ТОЙ ЖЕ ИГРОЙ, ЧТО И В 2001 ГОДУ. ХОРОШО ЭТО ИЛИ ПЛОХО — ЗАВИСИТ ОТ ВАШЕГО ОТНОШЕНИЯ К ОРИГИНАЛУ И ЖЕЛАНИЯ В ЧЕТВЕРТЫЙ РАЗ ПРОХОДИТЬ ОДНУ И ТУ ЖЕ, ХОТЬ И ПРЕКРАСНУЮ, ИГРУ.

ГЕЙМПЛЕЙ 8,0

ГРАФИКА 8,0

ЗВУК И МУЗЫКА 7,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ☹ 😐 ☺

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076
BLADE GROUP OF COMPANIES

COWON S9

WWW.COWONRUSSIA.RU

НОВЫЙ ПЛЕЕР
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ

ВРЕМЯ РАБОТЫ ДО 55 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ АУДИО И ДО 11 ЧАСОВ В РЕЖИМЕ ВИДЕО
ПОДДЕРЖКА БОЛЬШИНСТВА ЗВУКОВЫХ ФОРМАТОВ
ПРОСМОТР ВИДЕО БЕЗ ЛИШНЕЙ КОНВЕРТАЦИИ
3.3" AMOLED СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН
2-Х ЯДЕРНЫЙ ПРОЦЕССОР
ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

OPERATION FLASHPOINT™ DRAGON RISING

■ Жанр Шутер ■ Издатель/разработчик Codemasters ■ Издатель в России/локализатор Новый диск
■ Похожесть Серия Tom Clancy's Ghost Recon / Серия ArmA / Серия Brothers In Arms
■ Мультиплеер Локальная сеть / Интернет ■ Сайт игры www.codemasters.com/flashpoint
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ■ НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео ■ ЖЕЛАТЕЛЬНО: 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Александр Башкиров

Сиквел **Operation Flashpoint** изготовлен внутренней командой британского издателя **Codemasters**, не имеет отношения к разработчикам оригинальной игры, **Bohemia Interactive**, и считается прямым конкурентом военного сверхсимулятора **ArmA 2**. Реализм, военная техника, управление войсками, срисованный с Google Earth ландшафт, четверо бравых морских пехотинцев... звучит ужасно знакомо. Но на самом деле трудно было сделать две более непохожих игры на современную военную тему, чем Operation Flashpoint: Dragon Rising и ArmA 2.

Контроль времени

Эти игры — не конкуренты, при виде Dragon Rising следует скорее насторожиться разработчикам **Tom Clancy's Ghost Recon** и прочих консольно-ориентированных тактических шутеров. Новый OFP можно пройти на геймпаде, ни разу не заглянув в тактическое меню.

Здесь отсутствуют туториал или обучающие миссии и даются только самые необходимые подсказки по управлению.

Горящие танки в Dragon Rising — настолько обыденное зрелище, что к седьмой миссии вы перестанете их замечать.

Напарники нужны в качестве тактического флюгера: поворачиваемся и стреляем туда, куда стреляют все остальные.

Уровни сложности

Поведение AI и летальность выстрелов в Dragon Rising одинаковы на всех уровнях сложности, но кое-что все-таки меняется

	Normal	Experienced	Hardcore
Подсказки	Доступны сразу (цели миссии, маршрут прохождения, положение врагов по компасу).	Цели миссии показываются только на тактической карте (пока ее откроешь и посмотришь — убьют), все остальные маркеры на месте.	Отсутствуют полностью, стрелять приходится наугад, ориентируясь на вопли напарников. Все перемещения — по карте без маркеров.
Точки сохранения	Во множестве.	Реже, чем на Normal.	Во время миссий — отсутствуют.
Напарники	На каждом чекпойнте павшие друзья-морпехи возрождаются с полным здоровьем.	Напарники больше не возрождаются и не восстанавливают здоровье на чекпойнтах.	То же, что на Experienced. Ghost Recon на Elite по сравнению с *этим* кажется мирной прогулкой.

Объяснять в игре нечего. Маршрут движения вашей команды обозначен желтыми маркерами, враждебно настроенные китайцы — красными треугольниками, ключевые для миссии объекты помечены плавающими в воздухе цифрами. Нужно бежать, пока не исчезнут желтые маркеры, стрелять, пока не пропадут красные треугольники, и взрывать, пока на карте не останется больше цифр или за вами не пришлют эвакуационный вертолет. Проще, кажется, некуда.

Четверка морпехов в Dragon Rising — не винтик огромной машины, а главные герои красочного боевика. Без вашего участия битву не проведут и уж тем более не выиграют, ваши действия по спасению бронеколонны или уничтожению зенитных орудий — всегда самые важные, решающие. Все одиннадцать миссий одиночной кампании по-голливудски расписаны до последней секунды. Задания жестко ограничены во времени: если не успеете, колонну уничтожат, наступление захлебнется, вертолет собьют... Само собой, к реальным боевым действиям эти ситуации имеют примерно такое же отношение, как фильм «Рэмбо 3».

Все важные события происходят в специально отведенных декорациях. Если предстоит затяжная перестрелка, то вокруг обязательно окажутся живописные руины, взрывоопасные резервуары с горючим или низенькие бетонные заборчики, из-за которых, как в тире, высовываются головы врагов. Если надо сбить экспериментальный китайский вертолет, то в ближайшем ящике с боеприпасами обнаружится ракетная установка Queen Bee. Если начальство санкционирует вызов артобстрела или поддержку с воздуха, то к этому моменту мы непременно окажемся в точке, с которой открывается вид на кишащий врагами порт или населенный пункт, руины которого будут долго и эффектно дымиться. А «неожиданные» повороты миссии (нас вдруг отправляют охотиться за вражеским генералом) смотрелись бы куда естественнее, если бы их не перечисляли прямо в брифинге.

С другой стороны, кампания Dragon Rising практически лишена сюжета. Даны минимальные сведения о действиях Корпуса морской пехоты США по спасению нефтяных ресурсов острова Скира от Народно-освободительной армии Китая. Никаких вам трагических попаданий в засады, похищений лидера группы и разборок с китайскими сверхзлодеями. Короткий инструктаж, вылет на миссию, тихий мат в радиопереговорах, скупые похвалы от начальства. Только война. Ничего личного.

Дым на горизонте

Пейзажи Скиры не так уж сильно отличаются от пейзажей Чернороссии из ArmA 2: суровая северная природа, колышущаяся трава, а во время операции в деревне, среди одноэтажных бревенчатых домиков, вообще можно подумать, что это одна и та же игра.

Но в Dragon Rising все смотрится гораздо эффектнее. Миссии происходят то на рассвете, то на закате: длинные тени, зарево на горизонте, катящееся по холмам облако дымовой завесы. Подбитая техника в Dragon Rising продол-

Штурмовые винтовки в Dragon Rising надо при первом же удобном случае менять на снайперские. Ну в кого можно попасть с таким прицелом на таких расстояниях?

Дождались!

Подсвечивание лазером цели (чтобы ребята знали, в кого вы целитесь): потрясающе полезная штука в кооперативе, и чисто декоративная — в сингле.

Редкий случай: солдат НОАК на расстоянии плевка. Ближний бой в Dragon Rising начинается с трехсот метров.

Когда начинается перестрелка, обнаруживаешь, что вокруг, во-первых, очень мало деревьев, а во-вторых, что все места за ними заняты напарниками.

жает гореть и дымиться до окончания миссии. И даже ночью — подернутые туманом низины, тень вертолета, закрывшего собой луну. Всегда присутствуют или слабая дымка, или роскошный вид на озера со склона горы, по которому «случайно» проходит маршрут миссии... мало воссоздать страну или остров в мельчайших подробностях — их надо еще и правильно осветить, задымить и подать!

Военным транспортом за всю кампанию приходится пользоваться всего трижды: два раза «хаммером», один раз — вертолетом. Заезды на джипах в клубах пыли длятся считанные минуты, а вертолет взлетает, садится и даже расстреливает противника автоматически, без малейшего нашего вмешательства.

Мы на разработчиков не в обиде: все уже, кажется, привыкли к тому, что в проектах такого рода все силы уходят на создание игрового мира и выстраивание механики, а на собственно миссии ресурсов практически не остается. Скромная кампания Dragon Rising торопливо демонстрирует самые сильные стороны игры — все остальное покажут в DLC, которые разработчики планируют выпускать чуть не еженедельно.

Пока же они используют три основных вида заданий: защита конвоев, уничтожение вражеской бронетехники и ночной саботаж. Безусловно, потенциала игры хватит и на большее, но и то, что есть, реализовано очень здорово. Периодов бездействия в Dragon Rising не бывает, нас всегда держат в максимальном напряжении. Если надо совершить километровый марш-бросок через горы, то уж будьте уверены, что в небе будут кружить транспортные вертолеты, высаживающие группы китайского спецназа, чтобы вашим стрелкам было чем заняться.

Дальнозоркость

Уровни сложности подобраны так, что пройти кампанию быстро не получится. Даже на Normal убить китайского солдата очень трудно, а вот схлопотать от него пулю в голову и скончаться на месте, наоборот, проще простого. В игре, где местность просматривается на 35 километров вперед, достаточно сложно даже увидеть бойца НОАК в оптическом прицеле. А уж попасть... И в 99 случаях из 100 попадание оказывается несмертельным: надо посылать пулю за пулей, пока китаец не перестанет двигаться. Теоретически врагам тоже непросто свалить вас с одного выстрела... но не забывайте, что на протяжении кампании в вашем направлении летит *очень* много пуль.

Помимо смертельных, предусмотрены легкие и тяжелые ранения. Кровь надо останавливать пакетом первой помощи, если ранят в руку — будет труд-

Открытки с фронта

Кампания в Dragon Rising довольно бестолковая, но зрелищная. Ниже — четыре ее самых ярких момента.

Первый артобстрел. Ощущения жуткие — кажется, что взрывы повсюду и укрыться негде.

Самоубийственная атака на джипах укрепленных позиций противника.

Попав в окружение китайского спецназа, мы бросили напарников на верную смерть и чудом спаслись на захваченном транспорте.

Ночная вертолетная атака: эти поедатели лапши е ,е не знают, что их ждет!

но целиться, если в ногу — не сможете бегать. Все раны полностью исцеляются медиком, который должен доползти и воткнуть в командира отделения, не прекращающего вести огонь по противнику, шприц. Вызов врача — единственный повод вспомнить про тактический интерфейс. Не то чтобы в нем было трудно разобраться — напротив, он гораздо удобнее, чем в ArmA 2: тут проще разделить группу, оставить одного бойца с пулеметом, послать двух ребят с левого фланга, а самому зайти с правого. Атакуют напарники толково, прикрывая друг друга, приседая в траве и закидывая врага гранатами.

Но структура миссий не позволяет воспользоваться этими возможностями! Мы всегда в цейтноте, через три минуты пойдет бронетехника, и к этому времени нужно успеть избавиться от трех команд вражеских гранатометчиков. Тут не до тактических изысков — осторожные напарники просто не успевают. И не до снайперского выцеливания с дистанции — на сверхдальних расстояниях врага слишком трудно зацепить. Так что задания в Dragon Rising выполняются в лучших традициях **Call of Duty**: летим по маршруту, стараемся как можно быстрее подобраться поближе и побеждаем китайцев в открытой перестрелке за счет собственной меткости и скорости реакции. Думать и планировать разработчики не дают, малейшая задержка или единственное ошибочное действие отбрасывают, в зависимости от уровня сложности, или к последнему чекпойнту, или к началу уровня.

■■■

Игру, где в одной миссии игрок своими руками уничтожает 40-50 китайцев, вряд ли можно называть серьезным симулятором боевых действий. Dragon Rising — именно игра, а не переоборудованный военный тренажер. Здесь все сглажено, выверено, и у разработчиков из Codemasters сейчас куда более выгодная позиция, чем у коллег из Bohemia. Им не надо вылавливать миллион багов, возиться с AI напарников и управлением техникой (и то, и другое в игре используется вполсилы), они могут целиком сосредоточиться на производстве дополнительных миссий и аддонов. Потому что неординарная, запоминающаяся кампания — это все, что нужно Dragon Rising для того, чтобы из военного шутера с неожиданно высоким уровнем сложности стать действительно интересной игрой. ■

Ренграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Operation Flashpoint отрубили все лишнее; в итоге получился поверхностный, но очень увлекательный шутер.

Оправданность ожиданий: 80%

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг **8,0** «Отлично»

R&S ©IGROMANIA.RU

Жанр
Аномальный экшен

Издатель
GSC World Publishing

Разработчик
GSC Game World

Похожесть
- Серия S.T.A.L.K.E.R.
- Серия Fallout 3

Мультиплеер
- Локальная сеть
- Интернет

Сайт игры
www.stalker-game.com

Системные требования
Необходимо:
2 ГГц, 512мб, 128 мб видео
Желательно:
Intel Core 2 Duo 2,8 ГГц, 2Гб, 512 мб видео

S.T.A.L.K.E.R.
ЗОВ ПРИПЯТИ

Алексей Моисеев

«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» — пожалуй, самый неамбициозный проект **GSC Game World**. История его появления на свет похожа на поучительную восточную легенду, в которой заносчивый и бойкий юноша хвалится, что совершит подвиг, но раз за разом его постигает неудача. Так вот, GSC — это как раз тот самый юноша, которому подвиг удался лишь с третьей попытки. Умерив пыл и сумев найти внутреннюю гармонию, разработчики наконец-то добились желаемого.

Третий раз в первый класс

За плечами у GSC — два больших эксперимента с именем S.T.A.L.K.E.R. в названии. Много обещаний, смелых заявлений, перенесенных сроков выхода и очень, очень много критики — ничуть не меньше, чем хвалебных отзывов. Вокруг «Зова Припяти» с самого начала шума было значительно меньше. Список особенностей игры мало отличается от того, что нам когда-то обещали в «Тени Чернобыля»: Зона отчуждения, радиация, аномалии, артефакты, мутанты, симуляция жизни. Вместо того, чтобы придумывать новую идею, разработчики взяли все лучшее, что было в двух предыдущих частях, усовершенствовали, смешали, покрасили свежей краской и обработали напильником, чтобы к обещанному сроку без всяких проволочек выпустить максимально качественную игру.

Сюжетно «Зов Припяти» является прямым продолжением «Тени Чернобыля». Стрелок открыл путь к центру Зоны, и туда повалили все кому не лень: вольные сталкеры, бандиты, «Долг» со «Свободой», военные. С последними вышел конфуз: пять вертолетов, летевших в Припять, были размазаны по земле неизвестными силами. Игроку предлагают выяснить, что произошло с винтокрылыми машинами. Никаких сценарных

На встречу с этим красавцем берите не меньше полусотни зарядов дроби и сменные рейтузы.

Поиск артефактов в аномальных полях — по-прежнему одно из самых нервных и увлекательных занятий в игре.

откровений ждать не стоит: в «Зове Припяти» сюжет, как и во всех остальных играх серии, интересен только убежденным поклонникам сеттинга. Основная причина, по которой люди играют в «Сталкера», — возможность окунуться в опасный, заброшенный, пропитанный тоской и унынием мир, в котором вроде бы еще совсем недавно кипела жизнь.

В «Зове Припяти» этот мир стал еще мрачнее. Его идеально характеризуют слова случайного сталкера: «Ну вот, приперлись мы в центр Зоны, и что?» А собственно, ничего. Россыпей артефактов здесь не оказалось, зато старые проблемы внезапно обострились. Безопасных мест практически нет, мутантов в разы больше, выбросы аномальной энергии случаются чуть ли не каждый день. Поэтому и настроение у людей соответствующее: сталкеры мечтают о доме и копченом мясе, бандиты жалуются на паршивую погоду, даже непримиримые враги, «Долг» и «Свобода», поумерили пыл, сидят под одной крышей и по старой памяти незлобно подкалывают друг друга.

Ну, чтоб работа спорилась!

Одной из самых больших проблем предыдущих игр серии (особенно «Чистого неба») были малоинтересные задания. Уникальные квесты можно было пересчитать по пальцам, случайно генерируемые поручения вида «сходи-узнай» энтузиазма тоже не прибавляли. Зато было очень интересно открывать новые места, исследовать окружающий мир, изучать законы, по которым он живет. В «Зове Припяти» это по-прежнему важно, но даже такой экстремальный туризм вам рано или поздно надоест. Необходим повод, чтобы задержаться в Зоне, и для этого разработчики придумали и вручную сделали несколько десятков квестов.

S.T.A.L.K.E.R. постоянно сравнивают с **Fallout**, и сейчас это сравнение стало как никогда актуальным. У игры теперь есть не только интересные задания, но даже концовка выполнена в том же стиле: вам покажут целую галерею слайдов с рассказом о судьбе ключевых персонажей. Иэтот рассказ целиком и полностью зависит от ваших действий. Поэтому, если вы пройдете игру не слишком удачно (погубите интересных героев, завалите какие-то задания), появляется непреодолимое желание все исправить.

Уникальных персонажей стало раза в два больше по сравнению с «Чистым небом», у каждого из них свой характер и манера общаться. Типажи прописаны значительно лучше, чем раньше. Скажем, на Затоне (первая локация) механик — самый натуральный, непросыхающий алкоголик. Работать его можно заставить, только споив ему пару бутылок водки и терпеливо выслушав несколько тостов («Ну, чтоб руки не дрожали!»). При этом он не просто местный клоун — разговорив его, вы сможете узнать, как он дошел до такой жизни, а в финале ему отведен целый слайд с подробным рассказом о его судьбе.

За исключением пары квестов, в «Зове Припяти» нет ни одного одинакового поручения. Задания ветвятся, переплетаются, сливаются друг с другом и порой завершаются самым неожиданным образом. Например, простая на вид просьба: исследовать неизвестную аномалию улучшенным детектором. Чтобы ее выполнить, надо сначала этот детектор достать (а это отдельный квест), затем добраться до аномалии и, в конце кон-

Ни в коем случае не давайте этому типу сразу три бутылки водки. Иначе на просьбу починить оружие он ответит невнятным бормотанием и забористым храпом.

Усы, лапы, хвост

Поведение монстров в «Зове Припяти» серьезно изменилось по сравнению с двумя предыдущими «Сталкерами»

	«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»	«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»
Слепые псы	Обитали небольшими стаями, при виде игрока с тявканьем неслись на него по прямой и кусались.	Стая действует сообща: собаки кружатся вокруг игрока на большой скорости, нападают с разных сторон и доставляют массу проблем. С голодухи атакуют не только вас, но и других монстров.
Кровосос	Обожал маскироваться под пейзаж, но получалось у него плохо. Игрока атаковал спереди и не слишком любил маневрировать.	Монстр стал полностью невидимым, поэтому заметить его заранее невозможно. Найти его можно разве что на слух. При атаке бегает вокруг игрока, заходит со спины, кусается или присасывается, как пиявка, и спустя секунду отступает для нового захода.
Контроллер	Устраивал сеансы вытяжки мозгов через уши с почтительного расстояния.	Стал еще больше напоминать Анатолия Михайловича Кашпировского: не только удаленно вызывает изменения в организме, но и может зомбировать ближайших сталкеров и натравливать их на игрока.

В руках у героя — новый скорострельный дробовик. Без него в такой ситуации было бы совсем невесело.

цов, решить, кому эти результаты будет выгоднее продать. От этого выбора будет зависеть финал другого квеста, который запросто можно пропустить, если не очень активно исследовать Зону и не слишком внимательно слушать других сталкеров. А если его все-таки выполнить, в будущем у вас будет чуть больший выбор при решении уже третьей проблемы, которая, казалось бы, никак не связана с двумя предыдущими.

Еще одна составляющая S.T.A.L.K.E.R., которую разработчики пытаются довести до ума уже в третий раз, — система симуляции жизни A-life. Напомним, что благодаря ей жители Зоны, будь то люди или мутанты, должны были действовать, исходя из своих желаний и потребностей. Но с этим как-то не сложилось. В первой игре симуляция, может, и была (так утверждают разработчики), но увидеть ее своими глазами было практически невозможно. В «Чистом небе» A-life, наоборот, выставили напоказ, что многим не понравилось — окрестности Припяти превратились в густонаселенную зону боевых действий, где шагу нельзя было ступить, чтобы не вляпаться в перестрелку. С мрачным и заброшенным миром такое положение дел вязалось слабо.

Поэтому в «Зове Припяти» A-life еще разок подкрутили, и на выходе получилось как раз то, что надо. Сталкеры честно уходят с базы, гуляют по Зоне, воюют с мутантами и враждебными группировками, устраиваются на привал, травят анекдоты и жалуются на жизнь. Они перестали сутками сидеть в лагере, ходят разными маршрутами, что-то постоянно высматривают, обыскивают тела и забирают себе ценные вещи, сломя голову несутся к укрытиям перед выбросом, а ближе к вечеру стараются вернуться на безопасную территорию.

Поведение монстров тоже сильно изменилось. Во-первых, наконец-то исчезла привязка мутантов к определенной местности. Теперь нельзя выйти за невидимую границу ареала обитания каких-нибудь псевдособак и деловито расстреливать бегающихся перед самым носом тварей из дробовика. Уж если вас наметил в качестве ужина кровосос, спастись от него бегством будет очень непросто. И напасть он может где угодно, а не только в том районе, в котором его «прописали» разработчики. Во-вторых, сами монстры перестали действовать по одной и той же схеме (переть напролом и кусаться), обзавелись индивидуальностью и в целом

Новый детектор «Сварог» достать нелегко, зато он показывает не только расположение артефактов, но и аномалий.

У всех людей, родившихся в СССР, во время прогулки по Припяти обязательно случаются приступы ностальгии.

стали гораздо опаснее. Стая слепых псов — это уже проблема, один кровосос — большая проблема, а два — практически катастрофа.

Новые уродцы — химера и бюрер — отлично вписались в общий зоопарк. Химера выходит на охоту ночью, передвигается десятиметровыми прыжками, причем в качестве точки приземления обычно выбирает спину главного героя. Бюреры никуда не ходят, но уж если к ним кто пришел, мало гостю не покажется. Своими способностями они лишат его сил, выбьют оружие из рук, обездвижат противника и порвут в клочья.

У вас аномалия

Остальные изменения в игре в основном носят косметический характер. Разработчики почти полностью перерисовали интерфейс: появилась удобная карта с обозначенными ключевыми локациями, чуть-чуть подправлен инвентарь и радар, добавлены четыре ячейки для быстрого использования медикаментов. За успешно выполненные задания вас награждают достижениями, каждое из которых дает какой-нибудь полезный бонус. Поможете сталкерам — и те в благодарность будут одаривать вас аптечками, уважите торговца — и он сделает вам скидку.

У героя теперь два полноценных слота под оружие (раньше в один из них помещался исключительно пистолет), так что теперь можно подобрать сочетание стволов под свой стиль игры. Пистолеты при этом не стали мусором: это по-прежнему единственное оружие (кроме ножа), которое можно использовать совместно с детектором артефактов.

Правила жизни в Зоне тоже слегка изменились. В аномальных полях по-прежнему скрываются ценные артефакты, которые по совместительству являются единственным способом заработать на крутой экзоскелет и усовершенствовать любимую винтовку. Но деньги перестали быть такой проблемой, как в «Чистом небе». После выброса артефакты вполне могут появиться снова. Так что уже на самой первой локации можно позволить себе такое обмундирование, какое в двух предыдущих играх вам снилось лишь в сладких снах. Благо на базе сидит ушлый сталкер, который за деньги может достать что угодно. Доставки, правда, придется подождать, и тут пригодится возможность проспать сутки напролет. Рядом с кроватью находится ящик для личных вещей, в котором можно хранить ценности, не опасаясь за их сохранность.

Не обошли разработчиком вниманием и любителей экстремального радиоактивного туризма. Локаций в игре всего три (не считая парочки сюжетных), но этого, поверьте, хватит на десятки часов беготни. Уровни огромны, а Припять, главная достопримечательность игры, так и вообще гигантская. Смоделирован целый микрорайон со всеми достопримечательностями: госпиталем, магазинами, детским садом (жуткое место) и речным портом. Если вы ненароком вспомнили линейную Припять из «Тени Чернобыля», немедленно выкиньте ее из головы.

На каждой карте в укромных уголках запрятаны тайники, причем на заначку можно наткнуться совершенно случайно, в отличие от предыдущих игр, где секретные ящики пустовали до тех пор, пока вы не получите их координаты. А чтобы вы не устали от многокилометровых забегов, разработчики сделали всех встречных стал-

Может быть, движок «Сталкера» немного и устарел, но он все еще способен выдавать потрясающей красоты индустриальные пейзажи.

Версия новая, баги старые

В «Чистом небе» багов было столько, что понадобилось 10 патчей, чтобы привести игру в удобоваримый вид. В «Зове Припяти» дела обстоят несравнимо лучше. Но даже двух с половиной лет не хватило, чтобы отловить все ошибки — некоторые из них тянутся еще со времен «Тени Чернобыля». Новая игра по-прежнему обожает запускаться в малюсеньком окошке вместо полного экрана и все еще не дает достать атакующие гранаты, если в инвентаре нет оборонительных. Предметы изредка утопают в земле, и, чтобы их оттуда выковырять, приходится изрядно попотеть и засыпать всю местность лимонками. Дружественные сталкеры иногда игнорируют монстров, а мутанты, в свою очередь, любят побегать на месте, упершись в кусты. Напарники обожают всадить вам заряд дроби в спину и изредка практикуются в стрельбе по мертвым животным или по пустоте. Персонажи штопают и поглаживают воздух, приговаривая: «Потерпи немного, сейчас дырочку подлатаем». Под конец выброса новые сталкеры без зазрения совести возрождаются в одном укрытии с вами. Видимо, на смену тем, кто не добежал до спасительного бункера. Наконец, скорость работы игры падает спустя пару часов после ее начала, приходится перезапускать. Но ведь все это ерунда, если она не вылетает каждые десять минут и дает себя пройти, правда?

керов проводниками: за умеренную мзду они проведут вас практически куда угодно.

Ну и наконец, многим наверняка интересно узнать, как обстоят дела у игры с технической частью. Когда автор этих строк впервые рассказал в редакции, что «Зов Припяти» не вылетает, не тормозит и не глючит, все удивились до крайности, а Максим Еремеев даже подпрыгнул на стуле. Невероятно, но факт: в нового «Сталкера» можно играть без боли и патчей.

Что касается скорости работы игры, тут тоже все в порядке: фреймрейт по сравнению с «Чистым небом» поднялся раза в два даже на максимальных настройках. Другое дело, что ради этого пришлось чуть-чуть ухудшить качество картинки: таких красивых объемных лучей и дыма, какие были в предыдущей игре, вы больше не увидите, да и детализация несколько уменьшилась. Однако если выбирать между объемными лучами и стабильным fps, то мы однозначно предпочтем второе.

■■■

Ничего особенного не случилось. Небо не упало на землю, тысячи голосов не вскрикнули как один. В рамках контекста, в рамках серии и в рамках индустрии видеоигр в целом «Зов Припяти» не несет ровным счетом ничего нового. Но это — тот самый «Сталкер», каким мы ждали его три года назад: сбалансированный, с интересными квестами, с честной системой симуляции жизни и хорошо оптимизированный. Отличная игра безо всяких «но» и «если». Есть лишь два «почему». Во-первых, хочется спросить у GSC, почему нельзя было сделать этого в 2006-м? И во-вторых, почему бы не сделать так, чтобы S.T.A.L.K.E.R. 2 был таким же качественным с самого начала? Могут ведь, когда захотят. ■

Бои между людьми обычно идут на почтительных расстояниях. Хотя в каждом правиле есть исключения.

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

«Зов Припяти» — это все тот же S.T.A.L.K.E.R., но с внятными квестами и без технических шероховатостей. Как оказалось, этого вполне достаточно.

Оправданность ожиданий: 90%

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

8,5

«Отлично»

ЭТО *не* ЕЩЕ ОДНА ИГРА «*от старта к финишу*» ДЛЯ РЕЙСЕРОВ И ДРИФТЕРОВ

ЭТО МИР СТИЛЯ И СКОРОСТИ *для знатоков* И ПРОФЕССИОНАЛОВ

ПОЧЕМУ? ПОТОМУ ЧТО ЭТО *не* 3D-ГРАФИКА

ЭТО *камни* ИЗ-ПОД КОЛЕС, *рев* МОТОРА И *визг* ТОРМОЗОВ

СИМУЛЯТОР?

НЕТ. *реальность.*

РЕКЛАМА

3+
www.pegi.info

Microsoft game studios

FORZA MOTORSPORT 3

«КОГДА УПРАВЛЯЕШЬ МЕЧТОЙ»

В ПРОДАЖЕ С 23.10.09 FORZA.XBOX.COM

© 2009 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, логотип Microsoft Game Studios, Turn 10, Forza Motorsport, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox logos являются торговыми марками группы компаний Microsoft. Торговые марки, патенты на дизайн, авторские права использованы с согласия владельца, AUDI AG.

Jump in.

XBOX 360

Жанр
Экономическая стратегия
Издатель
Kalypso Media
Разработчик
Haemimont Games
Похожесть
Серия Tropico
Серия SimCity
Grand Ages: Rome
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.tropico3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

В статьях про экономические стратегии большую часть текста традиционно занимает собственно описание экономики. Хотя совершенно очевидно, что половина очарования любого тайкуна — интересная тематика. По прошествии многих лет после выхода **Theme Hospital** или **RollerCoaster Tycoon 3** вспоминаешь не финансовые отчеты, а то, как взрывал пациентам головы или закручивал аттракцион мертвой петлей. Да что там; даже снулые поделки от **Virtual Playground** вроде **Beer Tycoon** или **Prison Tycoon** могут заинтересовать, пусть даже на первые пять минут, потому что строить пивоварню или тюрьму — это как минимум необычно. **Tropico** — как раз из тех игр, которые привлекают в первую очередь сеттингом. Здесь можно подавлять мятежи, строить статуи имени себя, а все жители острова почтительно называют вас Эль Президенте.

Шляпа, бунгало, два песо в кармане

Все три Tropico создавались разными студиями, и у каждой было свое собственное представление о том, как именно нужно строить город на тропическом острове. Вторая часть, если помните, вообще была посвящена пиратам. Но в студии **Haemimont** (последние несколько лет делали градостроительные стратегии про Древний Рим — см. **Grand Ages: Rome** и **Imperium Romanum**) рассудили, что быть Фиделем Кастро все-таки интереснее, поэтому **Tropico 3** ближе к самой первой части, с революциями и бананами.

Если рассматривать механику новой Tropico в отрыве от всего остального, ничего особенного обнаружить не получится: игра работает по тем же принципам, что и любая экономическая стратегия. Но тут как раз срабатывает пресловутый сеттинг. Вам предстоит строить, контролировать и зарабатывать, как это в жанре и принято, но место действия — Тропико.

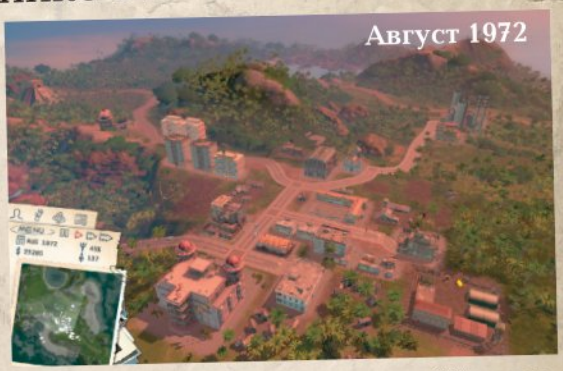
Это карибский город-государство, похожий в равной степени на Кубу или любую другую островную республику Центральной Америки. Пальмы, море, попугаи, шумные и веселые латиноамериканские ритмы в саундтреке. Перед началом каждой миссии игра предлагает выбрать аватар — это может быть либо кто-то из известных южноамериканских политических деятелей (Че и Августо Пиночет — в комплекте), либо собственноручно созданный диктатор — в кожаной куртке и нелепой белой фуражке.

Правитель острова выполняет в игре примерно те же функции, что и в **Evil Genius**: расхаживает по своим владениям, покрикивает на подчиненных или читает проникновенные речи с балкона собственного дворца. Пользы от него не так уж много, но с идеологической точки зрения диктатор — крайне важная фигура, и его нужно беречь. Пускай наш остров невелик, но все-таки это государство, со всеми вытекающими последствиями. Если в большинстве градостроительных симуляторов недовольные жители могут разве что попрыгать по центральной площади с пикетами, в худ-

Monday, February 2

МЕМУАРЫ
ТРОПИКАНСКОГО ЛИДЕРА
ХРОНИКИ РАЗВИТИЯ ТРОПИКО С 1966 ПО 1992 ГОД

Маленькая, но очень гордая банановая республика. В центре города — дворец Президенте, справа от него — бедняцкий поселок. Из других зданий в городе — школа, клиника (персонал — два медбрата), армейская база и несколько домов-коробок для малоимущих семей. В ста метрах южнее — банановые и табачные фермы.



Развитой карибский город: население — 137 человек. Полгода назад открылся первый тропиканский Университет им. Эль Президенте. На западе города возведены престижные многоэтажки. В них живут представители высокооплачиваемых профессий — профессора, доктора, военные и работники сигарной промышленности.

Бурно развивающийся промышленный поселок: фермеры поставляют табак на фабрику по производству сигар. Зарождается древесная промышленность — год назад на окраине города построили лесопилку и лагерь дровосеков. Новости здравоохранения: построили вторую клинику и наняли настоящего врача!

Спустя 20 лет. Тропико — процветающая держава с богатыми культурными традициями. В центре города — кафедральный собор, казино и престижный отель для туристов. Напротив дворца Президенте — детский музей и кабаре. Кроме того, на средства фонда им. Че Гевары открыта национальная газета «Солдат удачи».

щем случае — демонстрации убраться из города, то тут их ничто не остановит: могут объявить бунт и сжечь резиденцию Президенте. Или устроить военный переворот.

Особенно обидно, если такой геймовер случается, когда дела идут хорошо: тайкуны давно приучили нас к тому, что худший исход — это банкротство. Поэтому жителям рекомендуется всячески угождать. У каждого из них есть стандартный набор потребностей: в жилье, развлечениях или, скажем, медицинском обслуживании. На первых порах удовлетворять всем прихотям не получится, но и необходимости нет, без кабаков люди как-нибудь обойдутся, а если эпидемия какая — всегда можно обратиться к народной медицине! Даже если им негде жить — они быстро построят фавелы на ближайшем пустыре.

Разумеется, первые несколько лет ваше государство будет напоминать летний лагерь для бедных семей. Но, к счастью, в Tropico 3 есть множество способов заработать денег. На первых порах приходится перебиваться подачками с «большой земли» — получать субсидии от США или СССР (или ото всех сразу — в зависимости от ваших дипломатических талантов). Но главная статья доходов в игре — экспорт. Первоначально продавать придется древесину и сельхозкультуры, но денег это приносит немного. В дальнейшем производственные цепочки приходится

Сельскохозяйственные угодья, отели и дворец — в Tropico 3 в одном кадре может и не такое уместиться.

Закаты тут отчего-то случаются лишь раз в несколько месяцев, но смотрятся потрясающе.

усложнять: строить сигарные заводы и фабрики по производству консервов — продавать готовый продукт выгоднее, чем сырье. Можно добывать и нефть, но тут авторы промахнулись с балансом: дохода скважины приносят немногим больше, чем продажа консервированных ананасов.

Как только ваш город разрастется, неплохую прибыль будут приносить и туристы — правда, для этого придется построить аэродром (или специальный порт), а также дорогие рестораны и отели. В идеале, конечно, не помешает переделать в музей какой-нибудь ацтекский храм — если, конечно, такой найдется на острове.

А не закатить ли нам революцию?

Но стоит вам наладить экономику, как снова дадут о себе знать жители. Нищету они готовы терпеть только на первых порах, их потребности растут прямо пропорционально вашему финансовому успеху. Обеспечите их едой и жильем — захотят молиться. Построите церковь — захотят развлечений. Построите пабы и рестораны — поднимется преступность, без полицейского участка никак не обойтись. Понастроили отелей, привлекли туристов — те привезли с собой какую-то заморскую заразу, началась эпидемия, нужны клиники, а лучше — большой госпиталь (а для него, в свою очередь, нужна электростанция).

Причем недостаточно, скажем, просто построить больницу — нужно, чтобы там работал квалифицированный персонал. Если у вас в стране нет колледжа или хотя бы средней школы, придется приглашать специалистов из-за рубежа, а это влетает в копеечку. То же правило работает в отношении всех зданий: в лесорубы может пойти любой желающий, а вот в редакторы национальной газеты — только с высшим образованием.

Кроме того, практически каждый житель острова состоит в какой-нибудь политической партии. Каждая партия, в свою очередь, донимает правителя своим набором требований. Коммунисты жалуются на качество жилья пролетариата, милитаристы требуют лучшей медицинской страховки для военных, а гнилая интеллигенция обидным образом обзывает Президенте тираном и требует открыть просвещенческое издание.

Можно, конечно, игнорировать все требования, понастроить по всему острову военных баз и безжалостно давить любой мятеж. Но ведь за партиями могут стоять сверхдержавы, а ссориться с ними уже опасно: если умудритесь окончательно испортить отношения с СССР или США, к острову приплывут военные корабли и начнется интервенция. Чтобы этого не произошло, можно заранее попроситься «под крыло» к одной из сторон.

Tropico 3 не дает игроку расслабиться и постоянно подбрасывает неприятности. Местный коммунист дал интервью газете «Правда», в котором раскритиковал жилищные условия на острове, — и вот уже рушатся отношения с Советским Союзом, налаженные с таким трудом. Президент фруктовой компании, с которой мы сотрудничали, спрыгнул с крыши Эмпайр-стейт-билдинг — активы распродаются, мы теряем прибыль. Неизвестный совершил на Президенте покушение, что делать — обвинить в этом одно из сверхгосударств или вовсе заставить прессу молчать? Террористы заминировали нефтяной завод — можно эвакуировать персонал, но тогда здание три месяца бу-

Полицейские участки и вообще все военные здания тут можно перевести в спецрежим, в котором из служащих тренируют бойцов особого назначения.

Продажа нефти в игре приносит какие-то унизительные гроши.

Tuesday, October 19

УМЕРЕТЬ ЗА РОДИНУ — ЗНАЧИТ ЖИТЬ

ВЫБОРЫ В TROPICO 3 МОЖНО ВООБЩЕ НЕ ПРОВОДИТЬ, НО ЭТО ПОДОРВЕТ АВТОРИТЕТ ПРАВИТЕЛЯ В ГЛАЗАХ ГРАЖДАН. ЧТОБЫ ПРЕДВЫБОРНАЯ БОРЬБА ПРОШЛА МАКСИМАЛЬНО УСПЕШНО, МОЖНО СДЕЛАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ...

Для начала не помешает придумать и зачитать предвыборную речь. Помните, что данные электорату обещания лучше выполнять!

Вообще выступать перед избирателями с напутственными словами лучше как можно чаще. А еще лучше — с балкона.

Хорошей предвыборной акцией может стать спонтанный визит на стройплощадку. Покажите всем, что заботитесь о своей стране!

Наконец, если ничего не помогает, можно попробовать объявить амнистию для политзаключенных. Или просто подтасовать результаты выборов.

дет на карантине. А можно просто заплатить преступникам, но если это просочится в прессу...

■■■

В Tropico 3 очень много возможностей, большинство из которых осталось за рамками этой рецензии: тут можно даже издать специальный указ, запрещающий, простите, контрацептивы, или легализовать однополые браки. Но с точки зрения механики эта игра — самый обычный тайкун. Игры вроде Tropico 3 выходили и пять, и десять лет назад, разве что технологии были послабее. Как и в случае с **Majesty 2**, новая цифра в названии не должна смущать игроков: Tropico 3 — это ремейк первой части на новом движке.

Эта игра как будто застряла во времени. В нее все еще интересно играть, но в основном потому, что других игр в этом жанре в 2009-м фактически не было (не считая великолепной **Anno 1404**). В ней множество вариантов развития города, но ни одной по-настоящему свежей идеи. Зато это единственная в мире игра, где можно играть за Фиделя и Че Гевару. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Консервативный, но оттого не менее увлекательный симулятор латинского диктатора

ГЕЙМПЛЕЙ 70
ГРАФИКА 80
ЗВУК И МУЗЫКА 80
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 80

РЕЙТИНГ

7,5
ХОРОШО

Максим Еремеев

MADBALLS IN BABO: INVASION

Жанр: Шутер | **Издатель/разработчик:** Playbrains | **Похожесть:** Alien Shooter, Counter-Strike | **Мультиплеер:** Интернет | **Сайт игры:** ***www.playbrains.com/babo***

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 1,8 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео | ***ЖЕЛАТЕЛЬНО:*** Core 2 Duo 2 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео

Madballs in Babo: Invasion — игра из разряда невидимок. Никакие рекламные бюджеты, почти полное отсутствие пиара. Открываешь утром Steam, заглядываешь в магазин и думаешь: «А это еще что за ерунда добавилась?» А купив, долго себя ругаешь: господи, ну наверняка ведь окажется полным фуфлом. Как ни странно, не оказывается.

Площадь сферы

Это классический top-down-шутер: вид сверху, множество врагов, указательный палец на левой кнопке мыши свело судорогой. Но, рассказывая об игре друзьям, первым делом вспоминаешь не **Alien Breed** или **Shadowgrounds**, а старый школьный анекдот. Выводят Колобка на расстрел и спрашивают: «Есть последнее желание?» — «Да, — отвечает Колобок, — в голову, пожалуйста, не стреляйте».

Дело в том, что абсолютно все герои и злодеи тут — шары без рук, ног и других лишних органов. Впрочем, отсутствие противостоящего большого пальца (и всех остальных — тоже) не мешает шарикам вести жестокую войну с применением разнообразного стрелкового оружия. В ход идут шотганы, автоматы, базуки, гранаты, плазменные ружья и даже парные пулеметы. У каждого вида оружия в игре есть два режима стрельбы. Например, шотган, который тут ласково называют Shotty, поливает врагов огненными зарядами, но стоит нажать на Shift — и из того же самого ствола вырвется поток холодной энергии.

Вся боевая система Madballs построена на грамотном применении разных режимов. Если враг невосприимчив к обычным патронам, его все же можно ими убить — только времени и сил на это придется потратить непомерно много. Гораздо лучше и приятнее переключиться на, скажем, плазменные заряды и расправиться с противником одним метким выстрелом. Игра даже премирует за эффективность дополнительными очками.

Настоящее удовольствие от Madballs начинаешь получать лишь после того, как приучаешься не просто поливать врагов длинными очередями от несуществующего бедра, а постоянно жонглировать режимами стрельбы. Темп игры тут же повышается раз в десять, и забавный, но чуточку нудноватый шутер вдруг становится зверски увлекательным.

Баболон, город крепкий

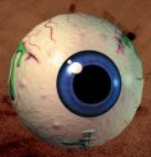
Но человек, только купивший Madballs, почти наверняка

Чувствуя рядом плечо товарища, враг смелеет и принимается жарить героя в хвост и в гриву.

Комбо и массовые убийства в Madballs сопровождаются такими вот жизнерадостными сообщениями.

Идеальное тело

Герои (они же — классы персонажей в мультиплеере) очень удались авторам Madballs. Вот лишь некоторые из них.



Имя: Окулюс Орбус
Род занятий: космический путешественник
Фракция: BDI

Окулюс ввязался в свару между BDI и Обожженными почти случайно. Его корабль был подбит над населенной ими планетой, и несчастному глазу ничего не оставалось, кроме как примкнуть к одной из сторон. По счастливой случайности первыми ему встретились бойцы BDI.

Имя: Дженкинс
Род занятий: ученый
Фракция: BDI

Вообще-то Дженкинс не планировал становиться солдатом. Все его предки были учеными и исследователями. Тем не менее, когда пришла война, отважный шарик взял в руки винтовку и отправился на фронт. В бою часто исполняет обязанности медика.

Имя: Рогатый
Род занятий: солдат
Фракция: Обожженные

Давний враг Окулюса Орбуса. Именно он подбил корабль Окулюса. Правда, сразу после этого Рогатый сам попал в переделку — его засекли и взяли в плен Обожженные. Благодаря природной злобности и умению в ближнем бою при помощи спецатаки уничтожать целые группы врагов, быстро прижился в этой фракции.

Имя: Эшу
Род занятий: диверсантка
Фракция: Обожженные

Эшу — киборг, собранный из металлолома по чертежам, украденным у BDI. Быстра, жестока, хитра. Но Обожженные ценят Эшу в первую очередь даже не за это, а за способность высасывать из врагов жизненные силы.

первым делом отправится проходить сюжетную кампанию и, увы, будет поначалу немного разочарован. Именно к этой части игры возникает больше всего вопросов. Слишком простая на старте, к последней трети она становится демонически сложной. На завершающих уровнях средний срок жизни героя составляет примерно 20 секунд. Правда, смерть в Madballs означает всего лишь небольшой штраф и необходимость вернуться на место боя с последнего пройденного чекпойнта, но от постоянных пробежек туда-сюда становится только тоскливее.

С подачей сюжета тоже большие проблемы. Пройти кампанию до конца и так и не понять, с кем же, собственно, сражался на протяжении десяти уровней, по меркам Madballs — абсолютно нормально. Завесу тайны над сюжетом немного приподнимают разбросанные по картам книжки с забавными дневниковыми записями, но, во-первых, их надо целенаправленно искать, а во-вторых, и они не дают полной картины. С другой стороны, в любом случае не стоило ждать глубокого драматического сюжета от игры, в которой полоумные шары убивают друг друга из плазменных винтовок.

Зато у Madballs высокий темп и интересная базовая механика. Плюс — неожиданно (хоть и не запредельно) толковый искусственный интеллект. Практически все шарики-враги (а их в одиночном режиме, прямо скажем, немного — всего около 5-6 разновидностей) крайне вертлявы и редко идут напролом, предпочитая, ужалив вас в мягкое, уйти с линии огня и спрятаться от вашего гнева.

Кроме того, в Madballs чудный дизайн персонажей. В игровой вселенной есть две основных враждующих стороны: BDI (Babolon Defense Initiative) и Scorched. Первые — классические «хорошие ребята», вторые — столь же карикатурно выпуклые «злодеи». Солдаты BDI — синеватые шары с серьезными, сосредоточенными лицами, а Обожженные — красные комки истерзанной плоти, затянутые в какие-то немыслимые кожаные сбруи. Каждый персонаж внутри группировки (кстати, менять героев можно прямо во время игры, найдя на уровне специальную телепортационную кабинку) обладает не только уникальными спецспособностями (о которых чуть ниже), но и собственным характером. Например, один из двух номинальных «главных героев», огромный глаз по имени Окулюс Орбус, подобрав бонус, радостно восклицает «I spy

Шары с десятком зубастых пастей имеют неприятную привычку не умирать от ваших пуль, а распадаться на несколько более мелких монстров.

Иногда можно поиграть в стелс — незаметно подкрасться к врагу и забросать его гранатами или бутылками с зажигательной смесью.

Еще один пример «как бы стелса» в исполнении Madballs. Задача — незаметно прокрасться к пульту. Если не получится — снова начинается мясо.

Почуяв героя, фауна сначала осторожно подкатывается поближе, а потом неожиданно бросается в атаку. Будьте бдительны!

with my little eye!», а другой — неприятный тип по кличке Рогатый, который в начале игры решает примкнуть к Обожженным, — злобно бормочет: «Мое! Мое-мое-мое!»

Боевой стимул

Наконец, немного невыразительная сюжетная кампания становится в разы интереснее, если позвать с собой друзей. Madballs поддерживает кооператив на четыре персоны, причем сложность динамически изменяется в зависимости от того, сколько человек находится в игре. Девелоперы поощряют работу в команде. Сплоченные отряды, например, зарабатывают гораздо больше очков благодаря так называемым Co-op kills (совместным убийствам). Чтобы получить этот бонус, нужно хотя бы ненадолго сконцентрировать огонь нескольких орудий на одном враге.

Вообще, секрет Madballs в том, что она предназначена в первую очередь для мультиплеера. Именно здесь, в онлайновых потасовках с другими игроками, проект **Playbrains** раскрывается полностью.

Главное свойство многопользовательских сражений в Madballs — их бешеный темп. Каждый раунд стартует на четвертой передаче — с громким визгом и дымом из-под колес. Не успеваешь расправиться с одним противником, как из-за угла выкатывается еще трое. Приходится носиться по уровню со страшной скоростью, постоянно стрейфиться, каждые две секунды менять режим стрельбы и грамотно использовать спецспособности, которые открываются тем быстрее, чем чаще и дольше вы играете каждым персонажем.

Вовремя примененный скилл может выручить даже в безвыходной ситуации. Например, великан Робо, окруженный более мелкими врагами, способен обратить их в бегство, выбив оружие из призрачных рук мощным электрическим зарядом. А крошка по имени Айдолон может в самый неподходящий момент ослепить оппозицию светошумовой гранатой (правда, если не успеет отбежать в сторону, ослепнет на некоторое время сама).

Большая часть многопользовательских режимов наверняка будет вам знакома: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag. Но есть у разработчиков и лишний туз в рукаве, а называется он Invasion. Тут ваша задача — добраться до вражеской базы, отключив по пути генераторы защитного поля, и разнести ее к чертям собачьим, а параллельно — не дать противнику добраться до вашего лагеря. Главная же неожиданность в том, что перед каждой схваткой игроки собственноручно собирают новую карту. Визуально — и даже в каком-то смысле идейно — это напоминает настольную игру «Каркассон». Есть пустое, в начале партии, поле, куда вы и ваши враги по очереди выкладываете квадратики, из которых в итоге и составляется уровень, а затем — выбираете места для базы и генераторов. Таким образом, ни один бой в режиме Invasion не похож на предыдущий: карту каждый раз приходится изучать заново. Кстати, разработчики уже заявили на одном из форумов Madballs, что подумывают выпустить и полноценный редактор уровней.

■■■

Для тех, кому и этого мало, авторы приготовили кучу необязательных, но оттого не менее приятных мелочей. В первую очередь — это многочисленные анлоки. По ходу игры вы открываете новых персонажей, скины, спецатаки и даже дополнительные режимы стрельбы. Причем для этого не нужно выполнять сложных заданий или собирать ресурсы для прокачки. Достаточно просто продолжать играть, стрелять и пользоваться тем, что уже открыто. Madballs даже не важно, в каком режиме вы это делаете: сюжетная кампания, мультиплеер, кооператив — для нее все едино. Главное — чтобы вам было весело. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Беспощадный шутер о войне разумных шариков в одиночном режиме оставляет сложные впечатления, но в онлайне — абсолютно бесподобен.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0

ГРАФИКА 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 8.0

8.0

ОТЛИЧНО

POLYPHONY™ DIGITAL

playstation.ru
eu.gran-turismo.com

3 www.pegi.info

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation Network

GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR

ТВОИ 800 АВТОМОБИЛЕЙ. ТВОЯ ГОНКА. ТВОЙ МИР В ТВОИХ РУКАХ.

Всемирно известная гоночная игра теперь доступна всегда и везде! Более 800 лучших автомобилей мира, включая Ferrari и Lamborghini, 35 потрясающих трасс, - и головокружительное ощущение скорости, адреналин борьбы на трассе, волнующее чувство победы! Все это – в новой игре легендарной серии Gran Turismo, доступной только для PSP и PSP™go.

pspinyourhands.com

ПОЛУЧИТЕ GRAN TURISMO ДЛЯ PSP БЕСПЛАТНО ПРИ ПОКУПКЕ PSP™GO ДО 25 ОКТЯБРЯ 2009. ПОДРОБНОСТИ АКЦИИ ЧИТАЙТЕ НА САЙТЕ RU.PLAYSTATION.COM/PSPGOGTOFFER

PlayStation Portable

RS@IGROMANIA.RU

DARKEST OF DAYS

Генри Босх

Жанр
Исторический шутер

Издатель
Phantom EFX

Разработчик
8Monkey Labs

Похожесть
- Time Commando
- Серия Medal of Honor

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
www.darkestofdays.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Необходимо:
2 ГГц, 768 Мб, 128 Мб видео
Желательно:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Darkest of Days, шутер про путешествия во времени, похож на плохого гимнаста. Глубоко вздохнув перед выходом на ковер, он начинает вольную программу, делает несколько эффектных движений, заходит на арабское сальто и... неловко растягивается на полу. Бодро поднявшись, как будто ничего и не произошло, он продолжат упражнение. Но падает снова и снова, и вскоре из гимнаста превращается в подчеркнуто нелепую версию Чарли Чаплина. Только нам почему-то совсем не смешно.

Бесславные ублюдки

В самом первом превью на Darkest of Days мы вспоминали экшен 1996 года **Time Commando**. В нем главный герой носился через эпохи, оглушал дубинкой австралопитеков, через час сеял смуту во временах Крестовых походов, а буквально в следующей сцене стрелял из бластеров на космических кораблях. Постоянная смена декораций и оружия очень шли этой игре, и от Darkest of Days мы ожидали как минимум чего-то подобного.

Увы, все оказалось прозаичней. Разработчики, если помните, решили ограничиться четырьмя историческими периодами. Тасуют они их довольно неумело: большая часть игры проходит во время Гражданской войны в США и Первой мировой. Лишь под конец нас закидывают в концлагерь времен Третьего рейха, дают погулять по оккупированной Польше и отправляют в 79 год н.э., полюбоваться гибелью Помпеев.

Впрочем, начинается Darkest of Days за здравие — со знаменитой битвы при Литтл-Бигхорн. 1876 год, штат Монтана, Великая война сиу в самом разгаре. Александра Мориса, солдата седьмого кавалерийского полка армии США, кидают в самую гущу сражения. Вокруг ураганы пыли, лошадь застрелили, мимо с улюлюканьем проносятся десятки краснокожих, герой куда-то бежит, хватает револьвер и начинает лихорадочно палить по врагам. Но вдруг прилетевшая из ближайших кустов стрела вонзается в ногу Мориса — приходится отстреливаться, лежа на земле. Тут бы он, скорее всего, и отдал богу душу, если бы вдруг в воздухе не открылся портал, из которого выскочил футуристического вида солдат и утащил нашего героя с собой.

Так мы оказались в будущем, в штаб-квартире компании «Кронотек», которая занимается путешествиями во времени и сохранением естественного хода истории. В последнее время дела идут неважно: в решающие сражения вмешивается вражеская группировка, «Оппозиция», безжалостно убивающая важных исторических персон. Собственно, Александра спасли не просто так — не успел он и рта раскрыть, а «Кронотек» уже завербовал его в свои ряды и отправил воевать. Спасать обреченных, искать пропавшего основателя технологии путешествий во времени и пытаться остановить анархистов — программа-максимум. Выполнять миссии мы будем не в одиночку, а с нашим наставником, агентом Декстером — старым служакой в неизменной ковбойской шляпе (которую он не снимает ни при каких обстоятельствах — даже если притворяется русским солдатом в 1914 году).

Битва на кукурузном поле — один из лучших моментов в игре. Но все-таки в Call of Juarez: Bound in Blood Гражданская война в США выглядит зрелищнее.

Спецэффекты при извержении Везувия выглядят неплохо. А вот гора похожа на прыщ.

Устройства для обезвреживания VIP-солдат делают всю работу за вас, наводятся автоматически, поэтому пользоваться ими неинтересно.

Стрелять в спину бегущему от нас врагу — обычное дело. Сами виноваты.

Как ни обидно, все битвы проходят по одинаковому шаблону и похожи одна на другую, как гамбургеры. Как правило, нам выдают винтовку и пистолет, в деталях рассказывают, кого и почему нужно спасти, после чего выкидывают на поле брани. Дальше — стандартный забег по уровню и выполнение промежуточных целей: зачистите поле, отбейте железную дорогу и еще не забудьте выкурить врага из церкви. Взорвите мост. Постреляйте из турелей: на холмах, в грузовике, на аэроплане. Зачистите поле еще раз.

И так до финальных титров: суровый, однообразный солдатский быт. Изредка игра все-таки пытается развлечь нас аттракционами. Например, некоторые противники окружены голубой аурой — это значит, что перед вами важная для истории личность и убивать ее нельзя, иначе лишат бонусных очков, необходимых для апгрейда оружия. В этом случае нужно достать из инвентаря специальных нанороботов, которые обезвредят жертву без вреда для здоровья. В другой раз вам предложат найти пропавшую на поле боя футуристическую винтовку: вскоре выяснится, что ее подобрал и пустил в ход какой-то полусумасшедший офицер. «Бойтесь гнева господня!» — кричит он, паля во все стороны.

В Помпеях разработчики и вовсе отбрасывают все условности и устраивают перестрелку суперсолдат на улицах гибнущего города. С неба падает пепел, люди бегут в панике и даже как будто не замечают толпу незнакомцев в непонятной броне. Особенно трогательно в этом балагане смотрятся римские легионеры, пытающиеся остановить интервентов при помощи меча и деревянного щита.

Лес черных точек

Но вообще-то убивать врагов скучно — в первую очередь из-за травмированного AI. Братья по оружию постоянно мажут и застывают на месте. Враги хаотично носятся взад-вперед, через раз забывают стрелять, а иногда просто пробегают мимо, игнорируя происходящее вокруг.

Основная проблема Darkest of Days в том, что ей никак не удается заставить игрока поверить в происходящее на экране. Это шутер с бутафорской кровью и дешевой пиротехникой. Солдаты корчат глупые рожи и, согнувшись в три погибели, нелепо бегают по полю боя. Физики нет никакой. Единственная дорога, по которой мы бежим от старта к финишу, по старинке ограничена железобетонными холмами и неприступными заборами высотой в полметра. Ну а извергающийся Везувий похож на бенгальский огонь.

Не задалось и с актерами. Глава «Кронотека», женщина с удивительным именем Мать, рассказывает о страшных катаклизмах голосом школьной учительницы. Даже Декстер, хотя и хочет казаться бравым и опытным воином (то и дело отпускает армейские шуточки и ругается «факами») все равно выглядит как похмельный клоун на детском утреннике.

Для русскоязычных игроков у Darkest of Days приготовлены свои сюрпризы. Русские солдаты говорят на языке Пушкина, но делают это как-то невпопад — словно записанные реплики воспроизводятся в случайном порядке. Так, находясь глубоко в лесу, бойцы могут внезапно начать угрожать неизвестному и невидимому врагу. Ну а самая комичная история случилась, когда Декстер ворвался на командный пункт, чтобы переговорить с каким-то русским офицером. Тот сказал буквально следующее: «Гони их назад, на свою собственную землю!» Затем Декстер вывел нас наружу и «перевел» эту фразу на английский: «Тот мужик сказал, что здесь слишком много вражеских солдат и наши войска перебрасывают под Франкенау». По русскому языку, в общем, двойка.

■■■

Если бы не оригинальная задумка с путешествиями во времени, Darkest of Days была бы неотличима от очередной поделки **City Interactive** — вялый и технологически отсталый шутер, в котором Первая мировая почти не отличается от войны Севера и Юга, где заборы неуязвимы, а солдаты — безнадежно глупы. Конечно, возможность оказаться в горящих Помпеях с огнеметом наперевес интригует, но помимо этого Darkest of Days нечего вам предложить. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Оправданность ожиданий: 35%

Дождались?

Путешествия во времени не помогают скрыть главного: Darkest of Days — это скучный и дешевый шутер с картонными персонажами и железобетонными декорациями.

Геймплей	5
Графика	6
Звук и музыка	5
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

5,5

«Средне»

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Шутер
Издатель
SouthPeak Games
Разработчик
TimeGate Studios
Похожесть
Tribes: Vengeance
Серия Halo
Кол-во игроков
Локальная сеть
Интернет
Сайт игры
www.joinsection8.com

Илья Янович

SECTION 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

По поводу **Section 8** до релиза сформулировать однозначного мнения как-то не получалось. С одной стороны, на счету **TimeGate Studios** — три вполне пристойные стратегии (см. серию **Kohan**), с другой — негодящие аддоны к первому **F.E.A.R.** Надежду вселяло только то, что и **Extraction Point**, и **Perseus Mandate** — игры, которые работали на чужой механике и в чужой вселенной, и развернуться там было негде.

Увы, в итоге оказалось, что эти люди и правда не умеют придумывать истории и создавать интересные фантастические миры. Но что гораздо хуже — игры у них тоже получаются посредственные.

Отряд-8 из открытого космоса

Исходные данные у Section 8 были неплохие — многопользовательский шутер на последней версии Unreal Engine, в главной роли — отмороженные космические десантники в экзоскелетах. Предполагалось, что это будет такое футуристическое переложение подвигов 101-й воздушно-десантной дивизии времен Второй мировой, а десантирование, что самое главное, будет интерактивным. В частности, нам обещали возможность, высадившись в правильной точке, получить серьезное тактическое преимущество или вот, например, упасть на танк и взорвать его ко всем чертям.

Но даже титульную особенность в TimeGate не сумели реализовать должным образом. Десантирование в Section 8 выглядит так: мы выбираем место на карте, нажимаем на кнопку и в следующую секунду камнем падаем вниз. Обычно приходится приземляться на пятую точку и, кряхтя, подниматься с земли, но если успеть включить тормоз (делается нажатием одной клавиши), то можно упасть на ноги и сэкономить несколько секунд — вот и все преимущества. Раздавить кого-либо таким образом едва ли получится, а хитро спикировать на какую-то стратегически важную позицию и всех ловко перестрелять — вообще невозможно: таких мест в игре просто нет.

А в остальном Section 8 — это скучный мультиплеерный

Если у вас нет базуки, самая верная стратегия борьбы с турелью — расстрелять ее в упор из пистолета.

Во время бега камера переезжает за спину.

А вот так выглядит пресловутое десантирование. Открывающая сцена из Halo 3: ODST выглядела примерно в миллион раз лучше.

шутер про мужиков в экзоскелетах. Задача тут, как и, к примеру, в **Battlefield**, — захватывать стратегические точки. Принципиальных отличий всего два. Во-первых, те самые экзоскелеты — благодаря им герой может разгоняться до нечеловеческих скоростей. Во-вторых, вокруг захваченной вами позиции можно устанавливать оборонительные турели, в том числе и зенитки. То есть десантироваться на вражескую территорию бесполезно — практически наверняка расстреляют.

Неудачливые экзоскелеты

Если говорить обо всех тех вещах, которые делают многопользовательский шутер интересным, то в Section 8 за какую ни возьмись — все сделано плохо. Например, оружие как будто неаккуратно выстругано из цельных кусков дерева: винтовки выглядят одинаково плохо (как в третьесортном шутере), одинаково стреляют (какими-то голубоватыми сгустками) и издают при этом одинаково нелепые звуки (как старый CD-ROM).

С балансом тоже происходят престранные вещи. Виной всему — те же суперкостюмы. Чтобы убить здесь кого-то, нужно непрерывно поливать его свинцом секунд десять, желательно в упор, — для скоростного мультиплеерного шутера подобное просто непозволительно. Снайпер здесь вообще не нужен: чтобы убить кого-то из его винтовки, нужно не меньше четырех попаданий.

В итоге любой матч в Section 8 выглядит так, будто бы кто-то балуется с **Garry's Mod** для **Half-Life 2** и делает плохую машинимуу: с неба падают бронированные мужчины, бегают как пришпоренные и долго-долго стреляют друг в друга, стоя чуть ли не лицом к лицу. А порой еще и прыгают — при помощи экзоскелета тут порой можно, как в серии **Tribes**, высоко воспарить и приземлиться у врага за спиной. Причем так высоко, что любую наземную оборону тут выстраивать вообще бесполезно — враг просто перескочит через турель и ужалит с самой неожиданной стороны.

Видимо, чтобы не усугублять положения, с техникой решили не мудрить. Есть только слабоуправляемые танки и мехи, вроде тех, что в **Lost Planet**, — радует хотя бы то, что их не нужно искать по всей карте, а можно заказать прямо с орбиты.

Единственное, что в Section 8 хоть как-то работает, — система апгрейдов: на ваш костюм вы можете установить до 10 модулей, улучшая, скажем, броню или скорость регенерации щита, и это действительно интересно. По крайней мере, первые полчаса.

Помимо всего прочего, у TimeGate совсем не заладилось с технологией: выглядит игра немногим лучше какого-нибудь **Unreal Tournament 2004**, физики вообще нет: чтобы взорвать защитную установку, достаточно встать рядом и стрелять по ней из хиленького пистолета. Убитые противники брякаются на землю, как мешки с экскрементами.

Наконец, карты, которые в хорошем многопользовательском шутере обычно запоминаются на долгие годы, тут нагоняют одну лишь тоску. Их много, но, во-первых, некоторые из них больно уж похожи друг на друга, а во-вторых, все они пустынные, с какими-то точечными, несуразными нагромождениями безвкусных футуристических зданий.

Последней — как по списку, так и по значению — идет местная «сюжетная кампания». Этой гордой фразой тут называют матчи с ботами, наскоро склеенные нелепыми кат-сценами. В самом деле, вряд ли кто хочет два часа слушать заунывную B-movie-историю про крутых десантников. Тем более что буквально только что на эту тему высказался **Halo 3: ODST**. Так что герои Section 8 со своим натянутым героизмом оказались как-то не к месту.

■■■

Неуместность — это вообще очень удачная характеристика для всей игры. Весь сектор онлайновых шутеров давно поделен: **Team Fortress 2**, **Battlefield 1943** (или **Heroes**), **Warhawk** на PS3, **Left 4 Dead** — это все хорошие и при этом разные игры, а тоскливому и бесталанному клону мультиплеера Halo среди них делать нечего. ■

В десант, сынок

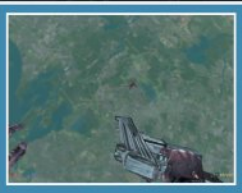
Титульная возможность Section 8 — десантирование, но есть как минимум три игры, где падать с неба интереснее.

Medal of Honor: Airborne

Первая игра, в которой возможность десантироваться с самолета была поставлена во главу угла. Сам по себе Airborne — шутер довольно посредственный (хоть и красивый), а от десантирования толку мало, зато прыгать было весело: нужно было специальной кнопкой раскрывать парашют и стараться не переломать ноги при приземлении. Также разрешалось менять траекторию во время полета.

The Operative: No One Lives Forever

Самый знаменитый эпизод из гениального пародийного шпионского шутера от Monolith: Кейт Арчер, главная героиня, оказывается в самолете, полном террористов, который в итоге неожиданно разваливается на части. Кейт предстоит долгое падение без парашюта и перестрелки прямо в небесах. Буквально на соседних страницах тот же трюк предлагает проделать тарантино-экшен Wet.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Честно говоря, поначалу мы хотели поместить сюда Just Cause с его «парашютом на каждый день», но перед MGS 3 не смогли устоять: в самом начале игры Биг-Босса сбрасывают в русские джунгли. Поначалу Снейк меланхолично курит сигару, но потом делает в воздухе ловкий пируэт, а камера переходит в режим от первого лица. Сцена малоинтерактивна, но поставлена так, что ее хочется пересматривать снова и снова.

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скучный многопользовательский шутер, который неплохо бы смотрелся в 2003-м, но сегодня опоздал везде, где только можно.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Kill 'em all
Издатель
KranX Productions
Разработчик
Константин Кошутин
Похожесть
Severance: Blade of Darkness
Мультиплеер
Вчетвером на одном компьютере
Сайт игры
www.koshutin.com

THE HISTORY OF HAMMERFIGHT

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

Линар Феткулов

«Рендеров больше нет. Но если очень надо, то можно сделать. Давайте определим только направление — что делать? Просто разработчик — он один, и швец, и жнец. И мы ему ничем в этом деле помочь не можем» — вот что нам ответили в **KranX Productions** на просьбу выслать дополнительные материалы для оформления статьи. Именно так дело и обстоит: **Hammerfight** — первая российская инди-игра, созданная по типично западному сценарию. Один разработчик, оригинальная концепция, выступление на IGF, появление прозорливого продюсера… И результат — игра, в которой нужно разбивать шипастым цепом летающие деревянные бочки.

Цапу крутить надо!

В центре внимания в Hammerfight — боевые летательные аппараты, подозрительно похожие на пепелацы из кинофильма «Кин-дза-дза». Герои используют их в качестве средства передвижения и в них же сражаются. Не дайте кажущейся ветхости бочонка сбить вас с толку — у него сумасшедшая разрушительная сила. Взбесившийся демонтажный кран с пропеллером, который вдруг взлетел и начал размахивать гирей во все стороны, — вот что такое летучий корабль из Hammerfight.

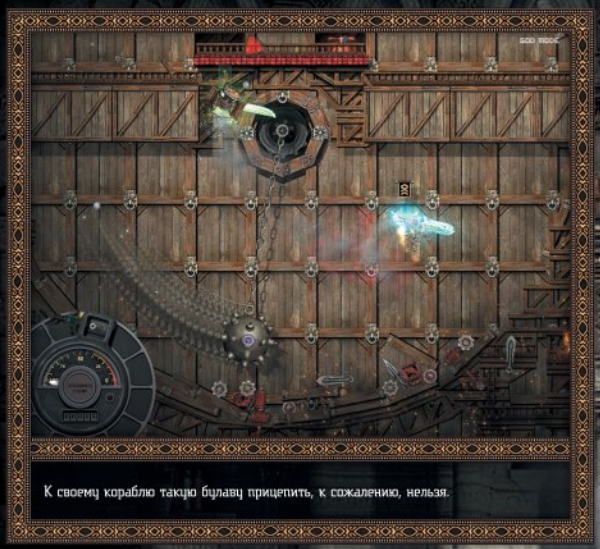
По структуре эта игра больше всего напоминает beat'em up или файтинг: нас запирают на арене и предлагают до смерти забить какое-нибудь чудовище. Или несколько чудовищ. Но самое интересное — когда на поле боя сходятся две (или больше) боевые машины. В средней части аппарата находится шарнир, а к нему можно прикрепить оружие — любое из нескольких десятков наименований, доступных в арсенале: цепы, молоты, секиры, мечи… Освоить управление очень просто — в игре задействована только мышь. Движения по прямой отвечают за положение аппарата в пространстве, а круговыми движениями мы раскручиваем оружие — так и наносим удары.

Звучит довольно просто, но внутри у Hammerfight — сложная система считывания траектории, учитывающая силу и скорость столкновения, а также прочность материала. Уже через полчаса игры вы раз и навсегда усвоите, что цеп — это совсем не то же самое, что молот. Ну а через час вы будете знать, что меч лучше всего подходит для скупых и стремительных ударов, что гранаты можно отбивать обратно в противника, а чтобы освоить мортиры и пищали, нужен чуть ли не отдельный курс обучения. А ведь есть еще и сдвоенное оружие, и метательные клинки — к ним тоже нужен особый подход.

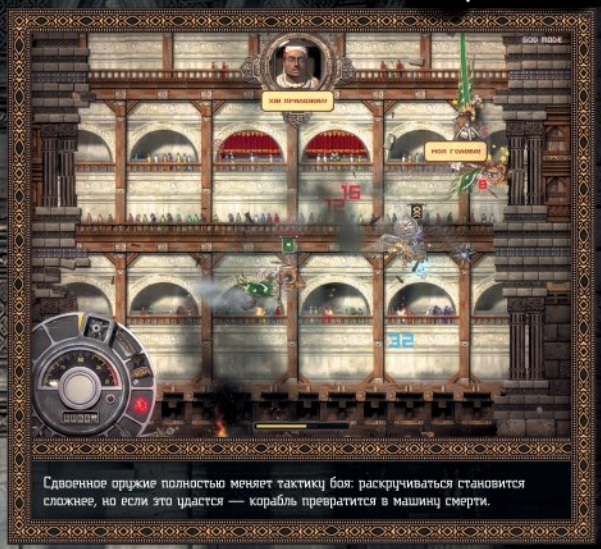
Достоверно описать словами ощущения, которые дает Hammerfight, — чрезвычайно трудно. Эта игра — на кончиках пальцев, она дает невероятно реалистичные ощущения удара. На PC такого не было, кажется, никогда, даже в самых отчаянных файтингах или слэшерах. Гулкий стук молота по камню, холодный лязг отскочившего от

«Гневаясь, не согрешайте…» — страшно сказать, сколько раз эта фраза апостола Павла, вынесенная в эпиграф, спасала нашу мышь от того, чтобы быть расколотой об монитор.

В бою можно обезоружить противника, и тогда вполне вероятно, что он с позором покинет поле брани.



К своему кораблю такую булаву прицепить, к сожалению, нельзя.



Сдвоенное оружие полностью меняет тактику боя: раскручиваться становится сложнее, но если это удастся — корабль превратится в машину смерти.

брони меча или хруст досок вражеского корабля, треснувшего под вашей булавой, — здесь чувствуешь каждое столкновение и ни на секунду не сомневаешься в силе наносимых ударов.

В двадцать мегабайт (именно столько весит клиент игры) автор умудрился вместить очень многое. Например, сюжет — почти настоящий эпос. Юный воин сразу после обряда инициации переживает гибель своего рода, потом попадает в рабство, а после становится гладиатором. «Конан-варвар», «Дюна» или прошлогодний **Prince of Persia** — Hammerfight похожа на все сразу. При этом у игры очень оригинальный сеттинг. История мести здесь рассказывается под аккомпанемент восточных мотивов, небеса бороздят караваны летающих вьючных червей, эфесы сабель инкрустируют рубинами, персонажи говорят белыми стихами, а на экране загрузки игры расцветают розы.

Тем не менее, если вы решите вникнуть в перипетии местного сюжета, советуем делать это с осторожностью. Дело в том, что, несмотря на самобытность сеттинга, история у автора получилась длинной и чересчур запутанной. Персонажи говорят много (и почти все время языком магистра Йоды) и чересчур витиевато — зевать начинаешь уже на третьем диалоге. С другой стороны, здесь кроется еще одно удивительное свойство Hammerfight — за развитием сюжета можно безболезненно следить издалека, ни во что особенно не вникая. На экране человечки из десяти пикселей разыгрывают нешуточные страсти, мозг фиксирует слова вроде «предатель», «убийца», «невольничий рынок» — в этот момент поневоле проникаешься атмосферой игры. А уж нужно ли для этого разбираться в тонкостях взаимоотношений героев — каждый решает сам.

Бойцовские бочки

Учтите, упомянутые выше персонажи из десяти пикселей — не преувеличение. Вся игра выглядит так, как будто вышла в свет одновременно с первым **Fallout** — с высокими разрешениями Hammerfight совершенно не дружит. Но дизайн и сеттинг искупают почти все, а оставшееся с лихвой покрывает физика. Например, арены боев, несмотря на кажущуюся примитивность, полностью интерактивны. Вовремя не сбавив скорость, легко можно сбить какую-нибудь колонну еще до начала поединка, а уж когда доходит до драки… Деревянные конструкции разлетаются в щепки под ударами булав и мечей; посланный в нокдаун противник врезается прямиком в трибуну — подламываются мостки, и верещащие зрители летят в бездну, как персидские послы из «300 спартанцев».

За аутентично смоделированное оружие колюще-дробящего типа игра заплатила балансом. Поединки в Hammerfight непредсказуемы — часто вы погибаете ровно через секунду после гонга, пропустив один-единственный удар. В порядке вещей тут такая ситуация: в начале боя вы выбиваете у врага его боевую секиру (она улетает в облака), продолжаете схватку и вроде бы выигрываете, но тут некстати с небес, как в русской народной сказке, «возвращается», казалось, утерянный навсегда топор...

Таких мелких недочетов у игры — множество. Например, довольно неудачная система сохранений: чекпойнтов на уровнях не предусмотрено, и если вас атакуют несколько противников подряд, то единственная ошибка может вернуть к самому началу уровня. Или надоедливый пороховой дым, который напрочь закрывает обзор. Или в высшей степени дурацкая ситуация, когда монстр — огромное чудовище — застревает в колоннаде и не может оттуда выбраться: достать его мечом не получается, а нужно бы — иначе уровень не пройти. Зато все по-честному.

■■■

Hammerfight — это инди-игра не только по формальным признакам, но и по духу: она никогда не нянчится с игроком, крайне редко снисходит до подсказок и только в том случае, если вы пять раз подряд не сумели пройти уровень, предложит его пропустить (за большие деньги!). Но даже если терпеть поражение за поражением — любую миссию можно переигрывать по многу-многу раз. Хотя бы потому, что ни один бой здесь не похож на предыдущий. Для дебютного проекта, мягко говоря, неплохо! ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✓
Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 100%

Дождались?

Сражения летающих бочек, вооруженных булавами. Более чем достойный российский ответ всем современным инди-играм.

Геймплей 8
Графика 5
Звук и музыка 8
Интерфейс и управление 6

Рейтинг **8,0**
«Отлично»

RS@IGROMANIA.RU
Илья Янович

ЖАНР Экшен

- Издатель: Warner Bros. Interactive Entertainment
- Разработчик: Monolith Productions
- Похожесть: Серия F.E.A.R., Серия Killzone
- Мультиплеер: Локальная сеть, Интернет
- Сайт игры: www.whatisfear.com

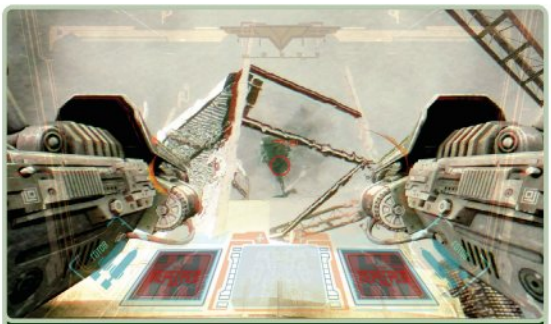
F.E.A.R. 2

REBORN

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,2 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Споры по поводу того, какая часть **F.E.A.R.** лучше, идут до сих пор. Несмотря на то, что **Project Origin** — прямой сиквел, работающий (в целом) на той же механике, что и оригинал, разница между играми колоссальна. У первой части — первоклассный движок и передовой AI солдат: каждый бой можно было переигрывать по десять раз. В сиквеле тактическим ухищрениям места не нашлось, это был куда более прямолинейный шутер, зато отлично поставленный, с отличным ритмом и сочными спецэффектами. Сразу возникает мысль: «Вот бы соединить все то хорошее, что было в первой игре, со всем хорошим, что есть во второй». **Monolith**, очевидно, и сами об этом задумывались: **Reborn** — это как раз такой вот усредненный вариант.



Вертолет в Reborn попросят сбить уже через 2 минуты после старта.

События дополнения следуют параллельно оригиналу, главный герой в этот раз —спецназовец-клон (то есть один из тех ребят, которых мы в предыдущих играх пачками отправляли на тот свет). Сперва мы десантируемся, устраиваем перестрелку с бойцами «Армахем Технолоджи» — вроде бы никаких сюрпризов, такой «F.E.A.R. наизнанку». В какой-то момент у нашего героя — сюрприз! — начинаются галлюцинации, появляется бессменный Пакстон Феттел и рассказывает несчастному клону дежурную байку о его высшей миссии. В итоге солдат расстреливает напарников, получает способность замедлять время и отправляется в вольное плавание. Дальше — классический курс избранного: видения, Альма, голоса, призраки.

Все это не то чтобы очень увлекательно, но ценность Reborn — в обновленном геймплее. Главная новость: в сравнении с Project Origin противники сильно поумнели. То есть AI тут переехал прямиком из оригинала: враги прячутся за колоннами, прыгают за укрытия, яростно отстреливаются во время отступления. Приходится активно пользоваться гранатами и постоянно комбинировать разные виды оружия — с одним автоматом игру никак не пройти.

Наконец, уровни стали разнообразнее. В Project Origin мы либо последовательно зачищали офис за офисом, либо шли по длинному коридору — локации, как правило, были довольно тесными. В Reborn в порядке вещей перестрелка на целом этаже, где десяток врагов ловко прячутся за столами и комнатными перегородками. Или на многоэтажной парковке, где пуля в лоб может прилететь откуда угодно.

В остальном же это все тот же Project Origin: плотный экшен, отличная музыка, приятная графика. В первую же минуту нам дают прокатиться на роботе, следом идут непрекращающиеся перестрелки в офисах, снайперская дуэль, а под конец — битвы одновременно со всеми видами врагов.

От «эффекта шлема» игру избавили — интерфейс тут появляется только в моменты перестрелок.

F.E.A.R. всегда была игрой того особенного толка, где недостатков ничуть не меньше, чем очевидных достоинств. Так вот, теперь, к пятой игре в серии (считая два аддона от **TimeGate**) все ее составляющие наконец-то заработали как надо. Жль только, что длится счастье всего два часа — потом дополнение делает дикий сценарный выворот, и вслед за кульминацией пускают титры. Теперь — ждем добавки. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Идеальный F.E.A.R. продолжительностью в два часа. Надеемся, что это была только разминка перед более серьезным дополнением.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

TALES OF MONKEY ISLAND
CHAPTER 3
LAIR OF THE LEVIATHAN

- **Издатель/разработчик**: Telltale Games
- **Похожесть**: Sam & Max Episodes
- **Мультиплеер**: отсутствует
- **Сайт игры**: www.telltalegames.com/monkeyisland/episodes

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Создание фильма, игры или книги, разбитой на эпизоды, — особое искусство. Тем более если речь идет о сериалах, рассказывающих одну связную историю. Тут важно каждый эпизод заканчивать лошадиной дозой интриги, чтобы зритель извелся в ожидании продолжения. А следующую серию начинать так, чтобы интрига обернулась чем-то неожиданным и шокирующим…

Мы, конечно, знали, что сотрудники **Telltale Games** отлично владеют этим искусством, но с **Tales of Monkey Island** они, кажется, превзошли сами себя. Первый эпизод новых приключений «могучего пирата» Гайбраша Трипвуда заканчивался тем, что к горлу нашего героя приставил шпагу кто-то неизвестный и дерзкий. В начале второй серии мы узнали, что им был не просоленный и проспиртованный грогом пират, а очаровательная девушка Моргана Ле Флей. Она считает Гайбраша своим кумиром, но, став профессиональным охотником на пиратов и получив «заказ» на нашего белокурого героя, решила выполнить свою работу. Предварительно взяв у того автограф.

Тем не менее Трипвуд выпутался и продолжил поиски своей несравненной женушки Элейн, а заодно и средства остановить распространение ужасной болезни. Вырвавшись из злобного пирата-призрака ЛеЧака, болезнь превращает жителей островов Карибского моря в отчаянно матерящихся психов. Заканчивался второй эпизод не менее феерично. Опять схватка с Ле Флей, та предлагает Гайбрашу обернуться. Последние кадры: Трипвуд поворачивается и замирает в ужасе…

Вступление **Lair of the Leviathan** самым экстремальным образом объясняет причину такой реакции: корабль нашего героя вместе с боцманом Винслоу и Ле Флей проглотил огромный кашалот. Авторы словно услышали нас. В своем обзоре на второй эпизод мы как раз говорили о том, что обрамляющие все серии **Monkey Island** джунгли немного поднадоели. И вот теперь такая резкая смена обстановки, сразу же отсылающая к приключениям барона Мюнхгаузена. Из лабиринта джунглей действие переносится в брюхо огромной рыбы, где для быстрого перемещения нужно не тыкать банальное «Вернуться к входу», а сигать во внутренности, работающие скоростными тоннелями.

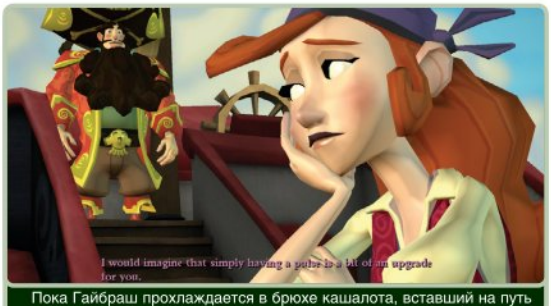
Нетрудно догадаться, что брюхо оказалось заселенным весьма харизматичными товарищами. Уже на входе, в глотке кита, мы встречаем легендарного путешественника Коронадо де Каву. Он чем-то напоминает Мюнхгаузена, но не только: хвастливость и задор у него от легендарного барона, а акцент, латы и ревность — от Дон Кихота. Дальше Гайбраш натыкается на трех бывших пиратов, решивших навсегда остаться в брюхе. Ведь там тепло, весело и много забавных внутренностей, которые можно использовать в качестве барабанов, боксерской груши или источника бесплатной выпивки (даже не спрашивайте про ингредиенты!). Измученные тиранией капитанов, они решили основать некое Демократическое братство, в котором двое членов беспрекословно слушают третьего…

В общении с такой веселой компанией на первое место окончательно вышли фирменные диалоговые задачки, а инвентарь перестал пугать количеством предметов, собранных в первые же минуты игры. Подбирая правильные реплики, Гайбраш разыгрывает перед Де Кавой спектакль, уверяя, что они с Ле Флей муж и жена, а потом обманом пытается выдать ту замуж за одного из пиратов. Но самое главное: пытаясь вступить в Демократическое братство, наш герой участвует в совершенно новой забаве, которая с успехом заменяет знаменитые словесные дуэли на шпагах. Здесь вместо обмена изощренными оскорблениями участники меряются гримасами. Для этого авторы даже придумали умопомрачительный редактор, превращающий игру в забавный симулятор Джима Керри.

■■■

Одним словом, Telltale Games не перестают приятно удивлять каждым новым эпизодом Tales of Monkey Island. И уже ясно, что заткнуть этот бесперебойный источник полезного юмора и фантазии не в силах никакой ЛеЧак. Поэтому вопрос, выдержат ли они собственный темп, уже не актуален. Важно, *что* Telltale Games выкинут в следующий раз. ■

Как лучше скривить рот и скосить глаза, Гайбраш узнает, общаясь с окружающими и рассматривая окрестные статуи.



Пока Гайбраш прохлаждается в брюхе кашалота, вставший на путь истинный ЛеЧак занялся социальной работой: развозит обезьянок по домам. Чем сводит с ума Элейн, жену Трипвуда.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Новые приключения Гайбраша Трипвуда делают неожиданный поворот: поднадоевшие лабиринты джунглей уступили место брюху огромного кита, а словесные дуэли — художественному кривлянию.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

8,5
ОТЛИЧНО

ZUMA'S REVENGE!

- **Издатель/разработчик**: PopCap Games
- **Похожесть**: Puzz Loop
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Сайт игры**: www.popcap.com/games/zumasrevenge

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
700 МГц, 256 Мб, 16 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 ГГц, 768 Мб, 92 Мб видео

Сегодня трудно найти человека, не слышавшего про **Zuma**. Шесть лет назад эта удивительная игра про плюющуюся лягушку уверенно потеснила «Сапера» и пасьянс «Косынка» на компьютерах офисных бездельников, а мобильная версия спасла от скуки тысячи студентов (Георгий Курган, по его собственному признанию, коротал за ней время на лекциях по теории разработки нефтяных месторождений).

Однако немногие знают, что на самом деле концепцию Zuma придумали совсем не в **PopCap Games**. Ее изобрели японцы из **Mitchell Corporation**, которые в далеком 1998 году выпустили головоломку **Puzz Loop** с точно такой же механикой. Вот только с платформой прогадали: на первой PlayStation игра не получила и сотой доли той популярности, что обрела на PC (секретарши не играют на консолях). Засудить плагиаторов не удалось, ремейк на DS особенного успеха не имел, зато PopCap тем временем выпустила **Zuma's Revenge!**. Берегитесь, клерки и менеджеры!

Суть игры вы и сами отлично помните: по каменному желобу медленно ползет цепочка разноцветных круглых камней. «Главный герой» игры — пучеглазая лягушка, плюющаяся точно такими же камнями. Если удастся собрать в цепи комбинацию из трех (лучше — больше) самоцветов, они взорвутся, а нам начислят очки. С другой стороны, если камни докатятся до бездонной ямы в виде зубастой металлической пасти — придется начинать уровень заново. Зато, взорвав сферу со специальным символом, можно заработать мощный бонус вроде замедления времени или отката цепочки назад. Конечная цель — «расстрелять» всю цепь.

Основы механики разработчики, конечно, не трогали. Зато все остальное уверенно пересобрали. Усложнились арены: теперь можно скакать по разным сторонам поля, бомбардируя цепочку сразу с двух сторон. Появилось больше бонусных сфер. Добавили два жестких уровня сложности, на последнем из которых предлагают пройти всю игру залпом, с ограниченным количеством жизней. Но самое классное — это схватки с боссами. В конце каждой из шести глав в режиме Adventure нужно заплевывать шарами насупленных идолов. Расправляться с ними большое удовольствие — в основном из-за того, что злодеи, особо не досаждая, потешно бесятся и сыплют диковатыми угрозами. Каждый из них хорош по-своему: один плюется лавой, другой призывает на помощь прихвостней, которых тоже приходится истреблять, третий корчит рожи, а четвертый цитирует творчество группы Simon & Garfunkel.

Мексиканская зырящая лягушка с южной Шри-Ланки гипнотизирует.

Zuma's Revenge! — казуальная игра, но в отличие от тех продуктов, которые обычно предлагают на любительских сайтах и в социальных сетях, это — торжество хорошего вкуса, штучная работа. В ней, как и в **Plants vs. Zombies**, есть свой особый шарм: чего стоит один только каменный идол, вопящий: «Ты сломал мой рот! Мои четыре брата отомстят за мой язык!»

■ ■ ■

Единственный недостаток новой Zuma — безмерная любовь разработчиков к высокому разрешению. Офисные компьютеры запросто могут не выдержать пытки стандартом 1920x1200. Да и уровни почему-то загружаются непривычно долго. Зато во всех остальных отношениях это по-прежнему сильнодействующий наркотик из категории «засесть на пять минут днем и отодрать от экрана глаза глубокой ночью». Первая доза бесплатно. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Казуальная головоломка про пучеглазую лягушку, которая, как гипножаба из «Футурамы», ломает волю любого, кто проведет наедине с ней хотя бы пять минут.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

PIRATE HUNTER

СОМАЛИЙСКИЙ КАПКАН

- Издатель: Новый диск
- Разработчик: DiOsoft
- Похожесть: ■ Дилогия Xenus ■ Counter-Strike
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.nd.ru/catalog/products/piratehunter

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,5 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

«Pirate Hunter: Сомалийский капкан» — это не только шутер, но и целый сундук воспоминаний. Семь лет назад, когда игру только анонсировали, тут должен был быть шутер-сад. На КРИ-2004 технологическое демо «Пиратов XXI века» (тогда игра была известна именно под этим романтическим названием) даже умудрялось очаровывать: чистые пески, палящее солнце, лиловые кораллы в прозрачных волнах, снующие стайки рыб... Авторы рассказывали о первоначальной задумке (сплошная свобода, саморазвивающийся мир, «живой» океан) и о том, как, умерив пыл, решили делать нормальный нелинейный шутер с абордажами.

После удачно завершенной операции мы почему-то очнулись в покосившейся хибаре перед кучей бандитов и с молотком в руках.

Местная история написана англичанином Мэтью Майлзом Гриффитсом (Battlestations: Midway) и почему-то неуловимо напоминает сценарии отечественных сериалов.

Затем проект залихорадило: смена концепции, стиля, переход на новый движок. В 2006 году разработка началась с нуля. Последний раз мы видели игру год назад, на презентации **«Нового диска»**: уже тогда было понятно, что что-то пошло *не так*. «Пираты» казались морально устаревшим клоном **Far Cry**: неаккуратные джунгли, глуповатые враги восточной национальности, скучная завязка. Зато авторы настойчиво делали акцент на юморе и колоритных напарниках: бесконечно терпимом негре Моисее, хмельном шотландце Расти и казаке Василии (усы, чуб-оселедец и акцент — в комплекте).

Получившаяся в итоге игра начинает пугать еще до запуска. Сперва она, не мелочась, требует на установку десять гигабайт свободного места на диске. Затем пять минут грузит первый уровень. Будоражит вступительным роликом, в котором пьяная камера облетает двух обнимающихся кукол — Игоря Котова, бывшего «морского котика», и его уезжающую по журналистским делам жену. Дальше череда невезений: корабль с возлюбленной захватывают пираты, муж кидается вдогонку и аварийно приземляется на острове в Тихом океане. Там Игорь встречает напарников (тех самых, интернациональных) и, отложив экстренный поиск жены, идет стрелять бандитов.

Перед каждой миссией персонажи долго и мучительно беседуют, перекидываясь шаблонными фразами. За этим следует череда тоскливых перестрелок. Террористы выпрыгивают из кустов, кричат нам в лицо: «Смотрите, среди нас шайтан!» — и, застывая на месте, открывают огонь. Мы отстреливаемся, изредка прячась в укрытия для восстановления здоровья. Раз в пять минут нам поручают спасти заложников: это несложно, потому что бандиты стоят пеньками и чуть ли не сами подставляются под выстрелы. А если и убивают, то только задавив количеством — здоровья у героя уже на среднем уровне сложности маловато. В жаркой ситуации лучше включить режим замедления времени: экран заволакивает синяя рябь, движения становятся вязкими, а арабы — совсем уж беззащитными. Иногда можно переключаться между напарниками — только незачем, набор способностей у всех одинаковый. Весь здешний боевик по-первобытному примитивен: бежим, стреляем, жмем кнопки, спасаем заложников. Всех убили, все нажали — победа. И никаких сюжетных рефлексий.

■■■

Если сравнивать Pirate Hunter даже с первым Far Cry (2004 года, напоминаем), то плохо все: начиная с дряхлой графики и кончая изнывающим от скуки Борисом Репетуром (голос Игоря Котова). Если бы «Сомалийский капкан» был кинофильмом и вышел в 80-х (причем на Свердловской киностудии) — его можно было бы посмотреть и от души посмеяться над анекдотической командой, шаблонными диалогами и фразами вроде «Клятый чэртяко!». Но играть в такое в XXI (простите за печальный каламбур) веке — увольте. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Украинский тропический шутер, анонсированный во времена первого Far Cry, но в итоге получившийся даже хуже, чем первая игра Crytek.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Алексей Моисеев

ЖАНР Аркадный авиасимулятор

HEROES OVER EUROPE

- Издатель: Ubisoft
- Разработчик: Transmission Games
- Похожесть:
  - Heroes of the Pacific
  - Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- Мультиплеер:
  - Локальная сеть
  - Интернет
- Сайт игры: www.heroesovereurope.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,6 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 768 Мб видео

Давайте сразу определимся: **Heroes Over Europe** — продукт консольный, хоть и на PC он тоже появился. Это как раз тот случай, когда перенос игры на персоналки делался по остаточному принципу. По сути — это авиааркада в духе **Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII**, то есть нас снова ждет Вторая мировая на календаре, Европа в иллюминаторе и огромное количество «мессершмиттов» в перекрестии прицела.

Но есть у Heroes Over Europe одна большая проблема. Она называется «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**», который предлагает и отличную летную модель, и в меру интересные миссии, и полсотни великолепно смоделированных самолетов. На его фоне европейские герои смотрятся малоопытными юнцами.

При этом игра первое время может доставлять удовольствие, особенно тем, кто «Крылатых хищников» в глаза не видел. Малость устаревшая, но красочная картинка, разваливающиеся в небе самолеты, попытка персонализировать пилотов, которые постоянно о чем-то болтают на заднем плане, — вроде бы все как у взрослых. Но уже спустя час начинаешь клевать носом. Игра постепенно, но неотвратимо превращается из задорного воздушного боевика в однообразное отстреливание бессчетного количества воздушных целей вперемешку с бомбежкой наземных укреплений. Разработчики даже не пытаются развлечь нас чем-то еще. Расстреляли звено бомбардировщиков? Получите еще столько же и эскадрилью истребителей в придачу. Разбомбили вражеские зенитки? Извольте проделать то же самое еще пару раз. А потом еще разок в следующей миссии, но уже в Британии.

Видимо, всю свою фантазию авторы пустили на придумывание единственной отличительной особенности игры — так называемых Ace Kills. Говоря по-русски, убийств с одного-двух выстрелов. Если пристроиться позади противника и держать его в прицеле несколько секунд, можно будет включить рапид и неспешно выбрать, какую часть вражеской тушки продырявить: двигатель, крылья, кокпит или хвост. Во всех случаях результат один — объятая пламенем машина врага камнем рухнет на землю. Вот только один вопрос: зачем это нужно, если за гораздо меньшее время негодяя можно изрешетить пулеметом? Ситуаций, оправдывающих применение Ace Kills, в игре просто-напросто нет.

В статике игра смотрится раза в два лучше, чем есть на самом деле.

Когда становится совсем скучно, очень некстати замечаешь, что все самолеты, будь-то тяжелый бомбардировщик или юркий истребитель, ведут себя в воздухе практически одинаково. Летная модель настолько аркадна, что чудо-машины могут в любой момент при любом положении и любой скорости развернуться в любую сторону. Разве только задом летать и зависать в воздухе они не умеют.

Наконец, те, кто рискнет играть в Heroes Over Europe на компьютере, будут неприятно удивлены отсутствием поддержки не только джойстиков, но и большинства геймпадов. Самых хитрых, решивших переназначить управление вручную, ждет неприятный сюрприз: такая возможность вроде бы есть, но она не работает.

На картинке — тот самый режим Ace Kill. Рассмотрите этот скриншот повнимательнее. Когда закончите, знайте: вы видели все особенности этой игры.

Heroes Over Europe угораздило появиться на свет сразу же после «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники», и ее судьба на консолях была предрешена еще тогда, когда маркетологи Ubisoft приняли это волевое решение. На PC ситуация не лучше. Хотя чистокровные авиасимы не заглядывали сюда с весны, игру вряд ли ждет светлая судьба: корявое управление, слабая летная модель и однообразные миссии не разжигают аппетит даже с голодухи. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Однообразный, чересчур аркадный авиасимулятор в декорациях Второй мировой.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	3.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

TWIN SECTOR

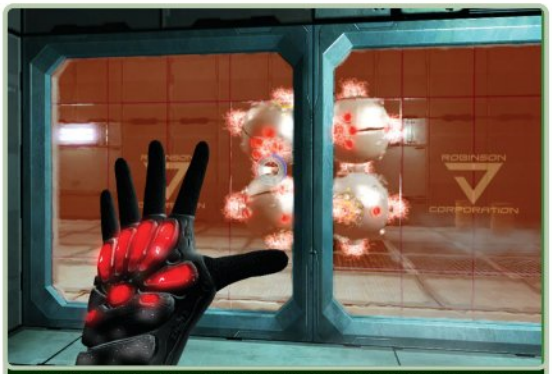
- **Издатель**
  HeadUp Games
- **Разработчик**
  DnS Development
- **Похожесть**
  - Portal
  - Penumbra: Requiem
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.dns-development.com/twinsector.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Насколько был хорош **Portal** со своим звонким юмором, дистиллированным стилем и гениальной механикой, настолько же консервативны его продолжатели. В прошлом году вышла **Penumbra: Requiem** — летаргическое завершение известной трилогии, где надо было без передышки таскать ящики, жать кнопки и бегать через порталы с одного серого уровня на другой. В этом году другие независимые разработчики (теперь из Бремена) выпустили **Twin Sector** — мрачную и безвкусную кальку с Portal.

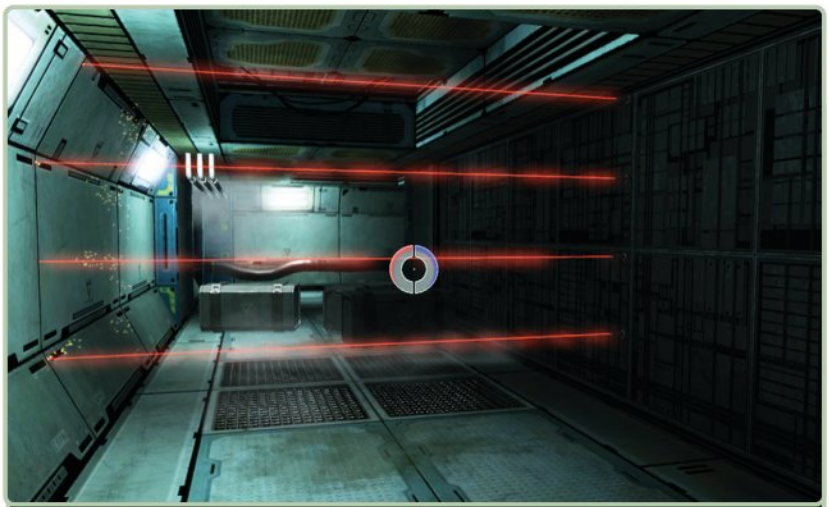
Завязка — постапокалипсис с экологической ноткой: Земля катастрофически загрязнена, выжившие люди до лучших времен помещены в криогенные камеры глубоко под землю. Но и в кротовьем царстве происходят неприятности: однажды система жизнеобеспечения останавливается, что грозит вымиранием всему человечеству. Нужен Избранный, а разбудить удалось лишь девушку Эшли Симмс, на плечи которой теперь ложится судьба человечества. Помогать ей и наставлять ее будет система искусственного интеллекта O.S.C.A.R.



Twin Sector не повезло: тема шаров с налитыми кровью глазами в этом месяце полностью раскрыта в Madballs.

Все происходящее напоминает отраженный в кривом зеркале Portal: мы лазим по серым бункерам и следуем поручениям голоса свыше. Только вместо портальной пушки у нас на руках управляющие энергией перчатки. В эксплуатации просты: левая рука (и кнопка мыши) притягивает предметы и подкидывает нас вверх, а правая, соответственно, отталкивает. Это все. Задачи под стать — прыгнуть под потолок, притянуть и составить из бочек конструкцию, нажать кнопку или, попрыгав, найти перфокарту, чтобы открыть дверь. Из оригинальных решений только уровень в невесомости. Остальные загадки одинаковы и постоянно повторяются.

Но играть нелегко. Не сумев выдумать достойную полосу препятствий, авторы усложнили героине жизнь на ровном месте. Спрыгнув с высоты второго этажа, Эшли обязательно сломает ноги и умрет. Чтобы этого не произошло, нужно перед приземлением зарядить правую руку и оттолкнуться от земли. Не успели? Загрузка с контрольной точки. Управление адское: в полете героиня постоянно за что-то цепляется, и запрыгивать приходится, как кузнечику в банке, вновь и вновь. Другой кошмар: полное отсутствие вменяемой физики (Havok в заставке — соленая шутка). Газовые баллоны при падении на пол выплясывают в воздухе ламбаду, а железные ящики, которые приходится складывать друг на друга, по весу напоминают детские пластмассовые кубики: чуть тронешь — и рассыплются. Врагов всего два вида — мечущиеся по коридорам электрические шары и автоматические турели. От них нужно убегать. Красноречивей всего о Twin Sector говорит ее вид — абсолютно одинаковые грязные бункеры с тусклыми лампочками и размазанными текстурами на стенах.


Прикосновение лазера — верная смерть.

■■■

В некоторых моментах Twin Sector копирует Portal почти дословно: наш «лучший друг» O.S.C.A.R. разве что тортик не предлагает, а в остальном — яростный подражатель GLaDOS. Только вместо колких шуток — затхлая атмосфера и море пафоса. В портфолио **DnS Development** лишь разработка спецэффектов для нескольких игр и замороженный диковатый экшен. Это заметно. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если Portal вывернуть наизнанку, превратив все плюсы в минусы, получится Twin Sector.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	3.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Егор Просвирнин

ЖАНР Стратегия

ЛИНИЯ ФРОНТА

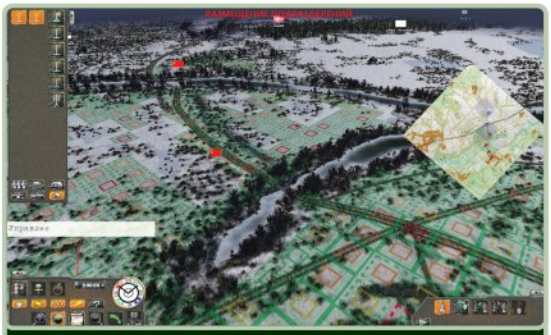
БИТВА ЗА ХАРЬКОВ

- **Разработчик**
  Graviteam
- **Издатель в России/локализатор**
  1C/Snowball Studios
- **Похожесть**
  - Combat Mission
  - Операция «Багратион»
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.snowball.ru/1943

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Студия **Snowball** известна творческими переводами западных тайтлов, стоящими в одном шаге от откровенного мошенничества. Так, аддон **Hearts of Iron 2: Doomsday Armageddon** превратился в «День Победы 2: План Сталина», хотя игра посвящена альтернативной истории с выжившей Российской империей. С той же соловьино-разбойной лихостью Snowball переименовали **Front Roads: Kharkov 1943** в «**Линию фронта: Битва за Харьков**» (под названием «Линия фронта» Snowball издает легендарную серию **Combat Mission**). Расчет был, видимо, на то, что фанаты не заметят подмены и купят игру, приняв ее за очередную часть Combat Mission. План провалился — поклонники раскусили одесскую хитрость и теперь на форумах чистят Snowball такими словами, которые мы никак не можем привести в печати.



Расстановка войск перед битвой.

Впрочем, украинская **Graviteam** совершенно не виновата в том, что у русского издателя их игры повадки привокзального шулера. Начитавшись Вяземского («Бог метелей, бог ухабов/Бог мучительных дорог»), Graviteam создала первую в мире нуар-стратегию про Вторую мировую войну. «Битва за Харьков» пытается притвориться серьезным варгеймом, с табличными данными, кривым интерфейсом, отсутствующим туториалом и общим аскетизмом, на который только способны люди, выросшие в хрущевках. Дескать, кому надо, тот сам разберется в нашем интерфейсе, выучит тактические комбинации и начнет громить фашистов, а кому не надо — пусть к черту идет. Но дело в том, что, кроме всех родимых уродств жанра (кто осмелится сказать, что Combat Mission дружелюбнее?), у «Битвы за Харьков» есть еще и свое настроение, редкая для военной стратегии штука.

Тут постоянно давит мрачное, словно бы выдранное из макспейновского Нью-Йорка небо, тут много снега, унылой, пожухлой растительности и бескрайних южнорусских просторов, заставляющих ваше сердце сжиматься от непонятной тоски. Пойдя на поводу у реализма, Graviteam соорудила гигантские игровые карты, по меланхоличным, полным русской хандры пространствам которых устало движутся ваши немногочисленные войска. Несколько десятков человек и пара танков теряются в бесконечных заснеженных степях... наблюдая за тем, как они медленно-медленно ползут навстречу врагу, отчего-то хочется закурить, зарыдать и выпить водки.

Стратегический походовый режим. Само сражение протекает в реальном времени.

Возможно, вы и вправду напьетесь, так и не узнав, что в игре, помимо медитативно тащащихся подразделений, есть еще неплохая система повреждений техники, честная баллистическая модель и довольно злой искусственный интеллект, первые пять партий возящий вас мордой по столу. Имеется и стратегический уровень, на котором вы выбираете, какое именно из ваших подразделений будет атаковать врагов (или же выдвигаете войска из резервов на передовую). Пусть и примитивная, но все же стратегия несколько добавляет глубины тактическому режиму. До «Битвы за Харьков» Graviteam занимались танковыми симуляторами, отсюда и неприлично высокий уровень реализма для стратегии. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая в мире нуар-стратегия про глухую ноябрьскую тоску, зачем-то притворяющаяся варгеймом по Второй мировой.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

CHAMPIONSHIP MANAGER 2010

- **Издатель**
  Eidos
- **Разработчик**
  Beautiful Game Studios
- **Похожесть**
  - Серия FIFA Manager
  - Серия Football Manager
  - Серия Championship Manager
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.championshipmanager.co.uk

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

О том, как тонко разработчики футбольных менеджеров играют на струнах фанатской души, мы говорили еще в прошлом году, разбирая по косточкам замечательный **Football Manager 2009**. Встать у руля новой команды и железной рукой навести в ней порядок — это ли не мечта? Особенно сейчас, когда на футбольных полях Европы стартовал новый сезон, а российский чемпионат, напротив, выходит на финишную прямую. Считаете, что «Арсенал» занимает незаслуженно низкое место в лиге? Хотите привести московских армейцев к званию чемпионов России? Тогда вы точно по адресу, ведь в **Championship Manager 2010** возможно почти все.

Если после прочтения этих строк вас мучает вопрос «А когда же был **Championship Manager 2009**?», спешим пояснить. В прошлом году эта серия футбольных менеджеров действительно пропала со всех радаров. Этому предшествовали пять лет топтаний в тени другого аналогичного проекта, **Football Manager**.

Нельзя не признать, годовой перерыв пошел сериалу на пользу — и сегодня Championship Manager ничуть не уступает конкурентам. В том, что касается геймплея, эта игра — довольно удачная вариация на тему Football Manager: берем под свое начало любую приглянувшуюся команду и нянчимся с ней весь сезон. Продаем и покупаем игроков, выдумываем хитрые тактические схемы для каждого матча, бойко торгуемся со спонсорами… Есть и пара приятных дополнений. Например, система Set-Pieces, которая позволяет детально настраивать поведение команды во время исполнения штрафных ударов. Или скачиваемые апдейты для базы данных, которые разработчики обещают поставлять ежемесячно, чтобы расклад сил в игре соответствовал реальному положению дел. Другая важная новость — трехмерные трансляции матчей здесь выгодно отличаются от муравьиной возни в Football Manager 2009 и не вызывают слез жалости с последующим желанием вернуться обратно в двухмерный режим.

Хитросплетение стрелок и фамилий игроков — это и есть система Set-Pieces.

Плоские зрители на трибунах — то еще зрелище. Но в Football Manager 2009 мы вообще играли перед пустыми серыми трибунами.

Список стран, в которых мы можем начать свою тренерскую карьеру, впечатляет. Конечно, экзотики вроде Северной Кореи или, скажем, Мьянмы ждать определенно не стоит. Зато выбранные страны загружаются сразу со всеми доступными дивизионами, вплоть до каких-нибудь пятых лиг, где играют полупрофессионалы из привокзальных баров.

С другой стороны, Championship Manager 2010 порой не хватает совершенно элементарных вещей. Можно, к примеру, пожаловаться на неуклюжий интерфейс базы данных: ради нужной информации порой нужно пройти чуть ли не через десяток экранов, а отсутствие банальной строчки «Поиск» вызывает как минимум недоумение. Кроме того, игру не особо заботит, знакомы ли вы с буквосочетаниями FB/D, WG/F и тому подобными ужасами (опытные игроки понимают, что обозначают они роли футболистов в команде). Причем посмотреть, на какой позиции может выступать тот или иной футболист, опять-таки нельзя. А в том же Football Manager под это, между прочим, отведен целый экран.

■■■

Возвращение Championship Manager трудно назвать триумфальным — претензии к серии все еще есть. Тем не менее удар **Beautiful Game Studios** держат. И если у **Sports Interactive** в этом году вдруг что-то не заладится — мы знаем, за какой игрой будем коротать вечера, пытаясь выиграть трофей Лиги чемпионов за некогда безвестный клуб из второго итальянского дивизиона. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?
Первая действительно серьезная альтернатива Football Manager.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
7,5
ХОРОШО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Интерактивное искусство

ENTER THE STORY

THE DIVINE COMEDY

- Издатель/разработчик: Chris Tolworthy
- Похожесть: Mozart: The Last Secret
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: http://enterthestory.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Роман между играми и классической литературой как-то не клеится. Ничего приличного, кроме пары удачных квестов по Жюлю Верну и Агате Кристи да **American McGee's Alice**, на ум не приходит. Можно, конечно, вспомнить великую русскую аниме-игру «**Евгений Онегин**», издевательства того же Макги по сказкам братьев Гримм и грядущий мясной слэшер **Dante's Inferno** от **EA**, но это уже не роман, а групповое изнасилование в особо извращенной форме.

И вот этой осенью лед, кажется, тронулся. Во-первых, **Tale of Tales** выпустили интерпретацию «Саломеи» Оскара Уайльда. Но важнее, что продолжил свой титанический труд Крис Толворфли — человек и пароход, взявшийся за уникальный проект: он создает одну большую мультиигру, в которую постепенно будут добавляться сюжеты всех великих произведений классической литературы. Первой в январе вышла адаптация «Отверженных» Виктора Гюго, а в сентябре серию **Enter the Story** продолжила «Божественная комедия» Данте Алигьери.

Идея в следующем. Есть сквозной персонаж — дух молодой девушки Пери. Эта юная особа попадает на небо, где встречает самих писателей или, например, архангела Михаила, как в случае с «Божественной комедией». Те сообщают, что она должна помочь героям того или иного произведения решить поставленные перед ними задачи. Заметим, речь идет не о новом прочтении, а о подробном воспроизведении событий книги. И если в «Отверженных» главный герой Жан Вальжан пытается получить работу на фабрике, ремонтирует вагоны, идет в суд, бежит от полиции, а потом уже достигает вершин нравственного перерождения, то и в игре он должен сделать то же самое.

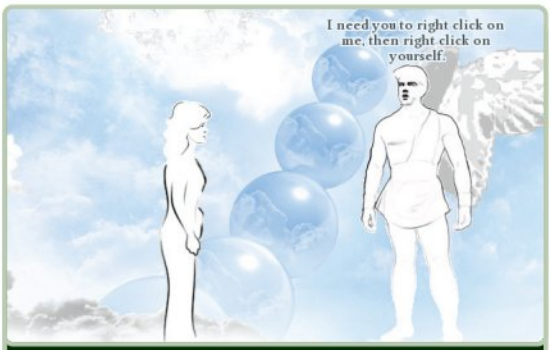
Так же и с «Божественной комедией». Спустившись с небес, мы встречаем поэта Данте Алигьери — он заблудился в дремучем лесу. Данте должен познакомиться с духом великого римского поэта Вергилия и совершить с ним свое знаменитое аллегорическое путешествие в Преисподнюю: пройдя девять кругов Ада, он в итоге встретит на небе мертвую возлюбленную Беатриче и достигнет божественного просветления.

Но в Enter the Story Данте не сможет этого сделать без помощи Пери. Крис Толворфли разбавляет классические сюжеты контекстно-обусловленными пазлами. Бестелесный дух вселяется в курсор, пролистывает локации, находит Вергилия, ведет его прямо к Данте, обыскивает игровой экран в поисках монет, которые нужно заплатить Харону, перевозчику мертвых. То есть по форме это классический point & click квест. Помимо поиска активных точек, тут нужно много общаться. Так, пока мы не заставим Данте найти и обстоятельно поговорить со всеми заключенными в Лимбе поэтами, сюжет не сдвинется с места.

■■■

Но не только этим интересна работа Криса Толворфли. Квест из Enter the Story пока получается простенький, отягощенный не шибко удобными управлением и навигацией. Важнее, что перед нами редкий пример соединения бренной игры и высокого искусства. Безумно стильная живопись (проект выглядит как сборник высокохудожественных иллюстраций к какой-то парижской выставке), проникающая в самую душу музыка, возможность почерпнуть массу интересных сведений по истории и культуре, пообщаться с Гомером в Лимбе или чумазым Гаврошем на пыльной парижской улочке — это какая-то уникальная культурная медитация.

Планы у Криса наполеоновские. В ближайшие годы он собирается адаптировать «Макбет» Шекспира, «Преступление и наказание», «Войну и мир» и десятки других произведений. При этом Пери в рамках одной игры будет свободно перемещаться между героями и сюжетами разных книг. Честно говоря, очень хочется, чтобы все у автора получилось. Потому что на сегодня Enter the Story — один из самых действенных способов восполнить пробелы в своем образовании, не отходя от любимого компьютера. ■



Местами игра кажется постмодернистским стебом. «Если не знаешь, что дальше делать, и тебе нужна помощь архангела Михаила — нажми F1», — вкрадчиво сообщает нам автор, открывая новую форму общения человека с Богом.

Небо — это перевалочный пункт между разными книгами и их героями. Уже сегодня оттуда Пери может спуститься в парижские трущобы, потом заглянуть в дантовский Ад. А через пару лет она, видимо, выйдет оттуда на хмурые петербургские улочки и спросит вместе с Раскольниковым: «Тварь я дрожащая или право имею?»

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Интерактивное собрание сочинений классиков мировой литературы, поданное в формате квеста, визуальной новеллы и арт-инсталляции одновременно.

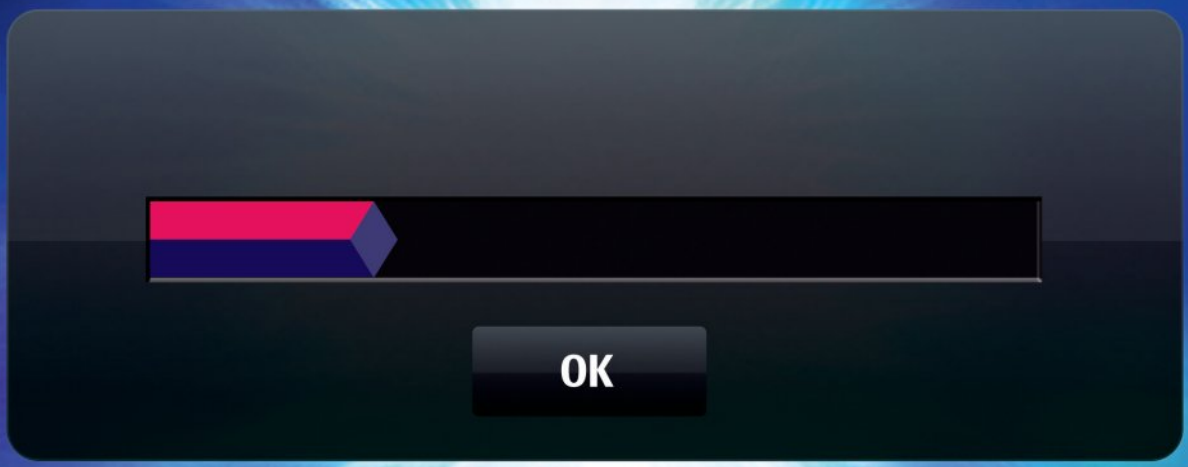
- ГЕЙМПЛЕЙ 7.0
- ГРАФИКА 9.0
- ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 4.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

СКАЧИВАНИЕ МУЗЫКИ НАЧАЛОСЬ!



NOKIA
Connecting People

Попробуй напеть заглавную тему своей любимой игры. Получилось не очень?

Тогда скачай ее с сервиса Музыка Ovi – нового музыкального тренда года!

Музыка Ovi – это удобный музыкальный онлайн-магазин, обладающий обширным музыкальным каталогом. Уже сегодня доступно более двух миллионов треков – и их количество постоянно растет!

В каталоге Музыка Ovi не только новинки и хиты, но и проверенные временем композиции и альбомы.

Самые разные музыкальные стили и направления, все, что ты можешь и даже не можешь себе представить в музыкальной сфере, наверняка найдется там!

Впрочем, любителей музыки ожидает еще один сюрприз. Скоро у тебя появится возможность скачивать столько музыки, сколько хочешь, без дополнительной оплаты.

А пока зарегистрируйся на сайте music.ovi.ru и участвуй в конкурсе!

150 ТВОИХ ЛЮБИМЫХ ТРЕКОВ ИЗ КОЛЛЕКЦИИ МУЗЫКА OVI – БЕСПЛАТНО!

Правила конкурса:

- Зарегистрируйся на ovi.ru.
- Заведи почту на сервисе Почта Ovi.
- Пришли письмо с топ-10 лучших, по твоему мнению, треков из компьютерных или видеоигр на адрес акции igromania@ovi.com.
- Если твой чарт топ-10 совпадет со сводным чартом всех участников, ты получаешь суперприз: ты сможешь скачать 150 любых треков из коллекции Музыка Ovi.
- 10 декабря сводный чарт будет объявлен на сайте music.ovi.ru.

MUSIC.OVI.RU

Реклама. © Nokia, 2009.

Александр Чепелев

ЖАНР Русский шутер

МИРОТВОРЕЦ

- **Издатели**
  - Руссобит-М
  - GFI
- **Разработчик**
  - Burut CT
- **Похожесть**
  - America's Army
  - Восточный фронт: Неизвестная война
  - Marine Sharpshooter
- **Мультиплеер**
  - Отсутствует
- **Сайт игры**
  - http://russobit-m.ru/catalogue/item/mirotvorec

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,6 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Сильней всего «**Миротворец**» похож на отечественную беллетристику в мягкой обложке про Чечню, продающуюся на вокзалах по цене двух жареных пирожков. Обстоятельно матерящийся комбат, бесконечная стрельба, залитые кровью лица, разрушенные дома и псевдодокументальный конфликт «по реальным событиям». Читать можно, но не всем и исключительно в поезде, на второй полке, когда и заняться больше нечем.

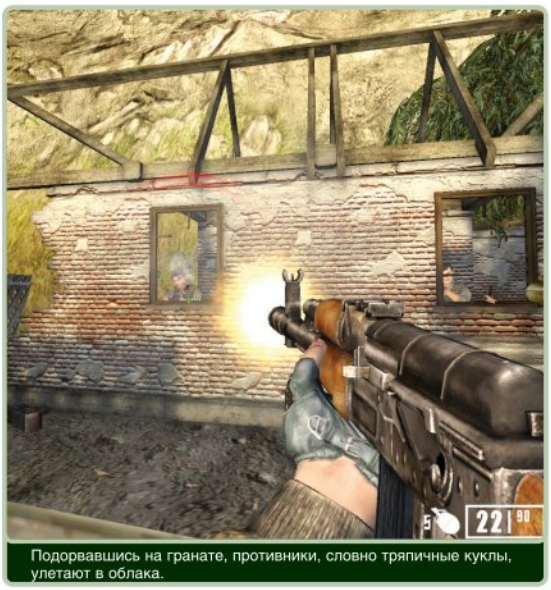
В прошлом году вышла стратегия «**Противостояние: Принуждение к миру**». Там, для культурности изменив «имена», позволяли погромить войска Грузии от лица российских военных. Выглядело это как несуразная возня муравьев в муравейнике, зато на обложке шаржевый Михаил Саакашвили жевал свой галстук. «Миротворец» обращается к той же теме, но через год и без подтрунивания над грузинским президентом.

Замысел не изменился — иносказательный пересказ войны Грузии и Южной Осетии в 2008 году. После развала СССР входящая в состав Приморья республика Славия захотела автономности и тяжким трудом добыла ее. Через несколько лет некий воинствующий президент Приморья решил вернуть потерянные земли и атаковал Славию. Российское правительство быстро отреагировало и выслало на защиту республики «миротворцев». В один из отрядов затесался наш боец с позывным именем Живчик. В целом история условна, рассказана в неповоротливых брифингах и, если бы не прошлогодние события, сошла бы за неудачную байку Тома Клэнси — герой просто выслеживает и убивает то инструктора НАТО, то агента ФСБ (потому что предатель).

Вся игра — череда сопутствующих этим событиям перестрелок на шести уровнях. В закиданной бомбами провинции нужно вытащить из огня выживших, на пустыре подорвать из РПГ танки, а в советском селе — перестрелять оккупантов. Расклад привычный: бегаем между домами, прячемся за стенами и, прицелившись, стреляем во влипающих в стены врагов. Они, в отличие от полоумных коллег по жанру, прыткие: яростно забрасывают нас гранатами, отстреливаются вслепую и грамотно прячутся за укрытиями.

Во всем остальном «Миротворец» мало чем отличается от продукции какой-нибудь **CITY Interactive**. Есть парочка коротких сюжетных вставок и непременный сухпаек: обстрел из турели и поездка на танке, но в основе — непрекращающаяся стрельба. Плюс тотальная экономия на всем: стены обклеены ободранными фотообоями, вместо неба — фиолетовая картонка, а воронки от бомб на асфальте нарисованы мастером-иллюзионистом.

«Миротворец» — необработанная болванка для неплохого шутера. Есть дерзкие враги, в меру бодрые перестрелки — и ничего больше. Даже движок использован от первого «Восточного фронта» (который, напомним, вышел в 2006 году). Воронежцы из **Burut CT** сработали по минимуму: взяли старые наработки и вылепили из них самый банальный шутер про русскую армию. Другое дело, что под плинтус не скатились — сказывается опыт. И в нише бюджетных шутеров, рядом с **Darkest of Days** и «**Pirate Hunter: Сомалийский капкан**», их опус смотрится неплохо. Но — не больше. ■



Подорвавшись на гранате, противники, словно тряпичные куклы, улетают в облака.

Миротворцы такие миротворцы.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Квасной патриотическо-паразитический шутер.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ

CONCERT.RU БИЛЕТЫ БЕЗ НАЦЕНКИ 644 2222

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

ИгроМир 2009

5–8 ноября 2009 ВВЦ / павильон 57

Реклама

ВСТРЕТИМСЯ В НОЯБРЕ!

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВСЕ ПЛАТФОРМЫ ЯРКОЕ ШОУ

www.igromir-expo.ru

СПОНСОРЫ ВЫСТАВКИ:

1С ФИРМА «1С»

Akella

Бука Издательство развлечений

NIVAL NETWORK

OVERLORD 2

Жанр: симулятор злодея **Издатель/разработчик:** Codemasters/Triumph Studios
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №7/2009

Overlord 2 — успешное продолжение истории про то, как собрать толпу гремлинов, помять пряничные домики, отколотить губастых деревенщин и завоевать сказочную, но чокнутую страну.

По механике это оригинальный и лопающийся от сатиры экшен. Мы — Темный Властелин, нам подвластна толпа кривляющихся гоблинов, скачущих по сказочным пригоркам и топчущих все на своем пути. Управляются они командами «напасть» и «отступить», из которых строятся простые тактические комбо. Вылазки в тыл врага, битвы с громадным пауком, прямое управление помощниками и даже возможность перенестись в хулиганское детство будущего темного лорда, когда тот ломал снеговиков, — этого здесь предостаточно.

ПЕРЕВОД: «Не доверяю я Имперцам, слишком они блистючие...» — шепчет нам прихвостень, а толстуха в трико тревожится за «госпожу Зануду». Такие коверканья приятно оживляют речь. Текст переведен грамотно, без заметных ошибок. Особо удалась озвучка: благозвучные женские голоса, кривляющиеся гремлины, приторный говор мирных граждан. Только шрифты немного портят картину: если в меню они сказочные, то в субтитрах рубленые, слишком крупные и иногда плохо читаются. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

НЬЮ-ЙОРК 2072: СМЕРТЬ В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ (GOIN' DOWNTOWN)

Жанр: квест **Издатель/разработчик:** 10tacle Studios/Silver Style Entertainment
Издатель в России/локализатор: 1С/Snowball Studios
Полная рецензия: «Игромания» №10/2008

Goin' Downtown — это грустная и тяжелая история, выдержанная в атмосфере «Бегущего по лезвию» и квестов про Текса Мерфи. 2072 год, Нью-Йорк, дождь и вспышки неона. В главной роли — депрессивный детектив, расследующий загадочную смерть проститутки, по стечению обстоятельств выпавшую из окна его собственного дома.

ПЕРЕВОД: Каким бы атмосферным ни был оригинал, любую атмосферу может разрушить неадекватная локализация. И **Snowball** это почти удалось. Меланхоличный детектив в русской версии поначалу предстает каким-то мелким уголовником. В первые пару минут он небрежно бросается выражениями вроде «попить пивка», «весь день ходить как г*вно», «вся эта х*рня». И это — чистая отсебятина локализаторов: в оригинале настроение героя обыгрывалось куда тоньше. Чтобы окончательно добить игрока, герой заявляет буквально следующее: «Когда я увидал ее в гробу, увидал ее мертвое лицо... понял, что от меня сделалось так, что она была живая, движущаяся, теплая, а теперь восковая, неподвижная, холодная». Нам бы очень хотелось думать, что причина этого приступа косноязычия — гнетущая атмосфера Нью-Йорка, но что-то подсказывает, что проблема в другом. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

MASS EFFECT: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

Жанр: ролевая игра **Издатель/разработчик:** Electronic Arts/BioWare
Издатель в России/локализатор: 1С/Snowball Studios
Полная рецензия: «Игромания» №6/2008

Настоящая интерактивная космоопера и лучшая ролевая игра в 2008 году по версии «Игромании».

ПЕРЕВОД: «За год работы над этой масштабной локализацией было переведено 46 658 строк текста. Студийная запись озвучивания, в которой были задействованы восемьдесят профессиональных актеров, заняла три месяца», — такими словами описывают «Золотое издание» на сайте «**1С**». Цифры внушительные, и мы не сомневаемся, что так оно и было. Другое дело, что результат — полностью озвученная русская версия — проигрывает оригиналу по всем направлениям. Перевод текста, игра актеров — все это выполнено на уровне среднестатистической отечественной локализации. Шепард говорит голосом столичного интеллигента (а вообще-то он солдат), кварианка Тали — с интонациями обиженной институтки, а уж заменить Сета Грина на роли Джокера и вовсе, кажется, невозможно. Недостаток актерской игры пытаются прикрыть переводчики и употребляют слова вроде «х*р» и «п*дор», но это едва ли помогает. Словом, ждать ради этого целый год вряд ли стоило. Радует только то, что установить версию с английской озвучкой все еще не запрещают. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

MINI NINJAS

Жанр: аркада **Издатель/разработчик:** Eidos Interactive/IO Interactive
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» № 10/2009

Умилительная игра про то, как шестеро комичных ниндзя спасают мир от посягательств дьявольского самурая. Возможность плавать в соломенной шляпе и превращаться в пушистых белочек прилагается. **Mini Ninjas** идеально подойдет десятилетнему ребенку, но взрослые игроки могут заскучать спустя час-другой.

ПЕРЕВОД: Отличная локализация, сделанная с любовью и старанием. В русской версии очень удачно подобран шрифт, на него просто приятно смотреть, да и к детскому стилю игры он подходит идеально. Разговоров в игре немного, и, может быть, именно этим объясняется хорошая игра актеров. Японский акцент сэнсэя передать не удалось (может, оно и к лучшему), но вещает он так, как и положено мудрому учителю: спокойно, медленно, выразительно. Голос (один на всех, но и в оригинале было так же) говорящих утконосов напомнит всем мультфильмы про Дональда Дака. Врагов, которые общаются в основном междометиями, благоразумно было решено не переозвучивать. В итоге получилась качественная локализация, ничем не уступающая оригиналу. Всегда бы так. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ANNO 1404

■ **Жанр:** экономическая стратегия ■ **Издатель/разработчик:** Ubisoft/Related Designs
■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №8/2009

Сериалу **Anno** уже более десяти лет, за это время он стал одним из ведущих (и, пожалуй, самым живописным) в жанре экономических стратегий немецкой школы, а Anno 1404 — венец его развития. Суть с годами не поменялась: игроку нужно основать на понравившемся острове поселение и превратить его в город-сад. При этом недостаточно добывать дерево, камень и абстрактную «еду» — в игре есть множество ресурсов, разбросанных по миру, а для получения лучших товаров нужно выстраивать сложные производственные цепочки.

ПЕРЕВОД: Экономические стратегии с действительно качественным переводом попадаются редко, и Anno 1404, в отличие от предыдущей части сериала, не стала приятным исключением. Основная претензия — засилье именительного падежа («Щелчок ПКМ выбрасывает *Рыба* за борт»), но есть еще целый ворох мелких недочетов, от сомнительных речевых конструкций («Эйфорический горожанин») и фраз, которые попросту забыли перевести, до обычных орфографических ошибок. С другой стороны, большая часть текста все же написана довольно грамотно, к озвучке серьезных претензий нет. Жаль только, что русскоязычный релиз случился лишь спустя несколько месяцев после мирового. — *Игорь Сердюков*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

RESIDENT EVIL 5

■ **Жанр:** экшен ■ **Издатель/разработчик:** Capcom
■ **Издатель в России/локализатор:** 1С
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №10/2009

Есть такое мнение, что качество игр серии **Resident Evil** зависит от главных героев. Если на экране Леон Кеннеди и Ада Вонг, то игра всегда великолепна — как, например, четвертая часть. Если же ключевые персонажи — Крис и Клер Редфилд и Джилл Валентайн, то что-то обязательно «не в тему». Вот и с **Resident Evil 5** та же история. В ней есть «настоящая» Африка, есть кооператив, есть, в конце концов, шикарная графика и самая красивая компаньонка. Resident Evil 5 — это не жанрообразующий столп, не игра на все времена, но тем не менее одна из лучших зомбиигр последнего времени.

ПЕРЕВОД: В Resident Evil всегда много текста, и пятая часть не является исключением. «**1С**» достойно перевела все диалоги, комментарии и документы, к качеству перевода у нас претензий нет. Шрифт для текста и субтитров подобран очень похожий на шрифт печатной машинки, как и заведено в серии. Актеры играют неожиданно хорошо, сравнения с Роджером Смитом и Мишель Ван дер Вотер (оригинальные голоса Криса и Шевы), конечно, не выдерживают, но держатся на уровне. Английской версии в комплекте, к сожалению, нет, но русская озвучка устанавливается отдельным патчем со второго диска. — *Денис Мурин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ

1С

- Manhunt
- Mass Effect: Золотое издание
- Simon the Sorcerer: Тупые пришельцы
- Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes
- Машинариум
- Нью-Йорк 2072: Смерть в большом городе

Акелла

- Project Aftermath: Ответный удар
- Red Faction: Guerrilla
- Sacred 2: Лед и кровь
- Scorpion: Disfigured
- Адская машина
- Убойная скорость

Новый диск

- Championship Manager 2010
- Code of Honor 3: Современная война
- Need for Russia 3: Сделано в России
- Operation Flashpoint: Dragon Rising
- Order of War: Освобождение
- Risen
- Samurai Warriors 2
- Аллоды онлайн
- Нэнси Дрю: Записки черной кошки
- Облачно, возможны осадки в виде фрикаделек
- Пила

Руссобит-М

- Миротворец
- Пушистики: Играем с котятами
- Синдбад-мореход: В поисках волшебного имбиря
- Стильные девчонки: Рок-звезды

Софт Клаб

- Manhunt 2
- Rogue Warrior
- Section 8
- Virtua Tennis 2009

НОВЫЕ АНОНСЫ

1С

- Empire: Total War — На тропе войны (конец года)
- Grand Theft Auto: San Andreas (конец года)
- Grand Theft Auto: Vice City (конец года)
- Midnight Club 2 (конец года)
- NecroVisioN: Lost Company (2010)
- История войн: Александр Невский (конец года)
- Покорители галактики (конец года)

Акелла

- Darkest of Days (конец года)
- Left 4 Dead 2 (17 ноября)
- ОТКРЫТЬ ОГОНЬ! Танковый прорыв (конец года)

Руссобит-М

- Blood Ties (конец года)
- Heroes over Europe (конец года)
- Nanny 911 (конец года)
- Party Down (конец года)
- Plan It Green (конец года)
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (начало 2010)

Софт Клаб

- Blur (2010)

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ОКТЯБРЯ 2008* по *ОКТЯБРЬ 2009 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

*Самые популярные игры с **4** по **30 СЕНТЯБРЯ 2009 г.***

A	B	C	D
1	NEW	Batman: Arkham Asylum	9 %
2	▲11	Resident Evil 5	8 %
3	▼2	Grand Theft Auto 4	7 %
4	NEW	Need for Speed: Shift	7 %
5	▼2	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	6 %
6	▼4	Fallout 3	6 %
7	NEW	FIFA 10	3 %
8	NEW	Red Faction: Guerrilla	3 %
9	▼4	Call of Juarez: Bound in Blood	3 %
10	▼4	Devil May Cry 4	2 %
11	▼5	Prototype	2 %
12	▼5	Left 4 Dead	2 %
13	▲15	Bully: Scholarship Edition	1 %
14	▼6	Call of Duty: World at War	1 %
15	▼4	Wolfenstein	1 %
16	▲3	Empire: Total War	1 %
17	▼2	Overlord 2	1 %
18	▲4	Braid	1 %
19	NEW	ArmA 2	1 %
20	▼9	F.E.A.R. 2: Project Origin	1 %
21	▼11	Crysis Warhead	1 %
22		King's Bounty: Принцесса в доспехах	1 %
23	▼9	Dead Space	1 %
24	▼5	Burnout Paradise: The Ultimate Box	1 %
25	▼2	Pro Evolution Soccer 2009	1 %
26	▼5	Plants vs. Zombies	1 %
27	▼9	Street Fighter 4	1 %
28	▼15	The Sims 3	1 %
29	▼5	The Witcher: Enhanced Edition	1 %
30	▼5	Far Cry 2	1 %

*По состоянию на **30 сентября** в голосовании приняло участие **15448** человек.*

Обозначения по колонкам:

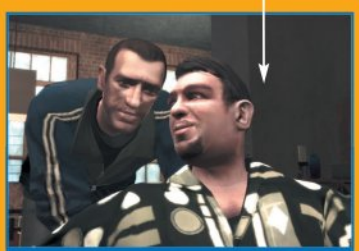
A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Batman: Arkham Asylum **9,0%**

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 6,0%

Resident Evil 5 8,0%



Grand Theft Auto 4 7,0%

Need for Speed: Shift 7,0%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

The Sims 3

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2009

Очередная эволюция симулятора писающих человечков. В своих желаниях и потребностях симы стали еще больше похожи на настоящих людей — Sims 3 стоит увидеть только затем, чтобы не стать похожими на них.

Шоу Трумэна * The Sims Studio * Electronic Arts

The Secret of Monkey Island: SE

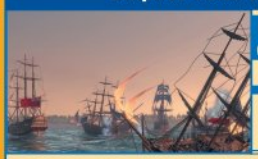
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №9/2009

Лучший пиратский квест родом из 1990-х пережил второе рождение. Всем, кто уверен, что «Пираты Карибского моря» — это смешно, нужно увидеть в обязательном порядке.

Квест * Lucas Arts

Empire: Total War



Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №4/2009

Главная стратегия года для всех, кто считает, что пуля — дура, а штык — молодец. Настолько сильно вжиться в реалии войн XVIII столетия вам не поможет ни один учебник истории и географии.

Стратегия * Creative Assembly * Sega

Call of Juarez: Bound in Blood

Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Идеальное погружение в детство для всех, кто еще помнит дворовые игры в ковбоев и индейцев и самодельные луки из дерева. Здесь есть все то же самое, только с идеальной боевой механикой и бешеным экшеном.

Вестерн * Techland * Ubisoft * 1C

Resident Evil 5

Рейтинг «Манц» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Пятая часть долгоиграющей зомби-серии не слишком далеко ушла от четвертой, но зато в нее впервые можно играть на PC, не чувствуя себя человеком второго сорта.

Экшен * Capcom * 1C

Street Fighter 4

Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2009

Большой папочка всех файтингов вернулся, сохранив привычный темп, убийственную сложность и знакомых персонажей. Вы же помните фирменный захват Зангиева?

Файтинг * Capcom * 1C

Batman: Arkham Asylum

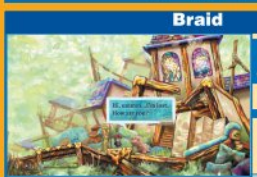
Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Самая лучшая игра про Бэтмена, которую можно прописывать даже тем, кто ненавидит комиксы. Лучше воссоздавать атмосферу утонченного безумия получалось только в экранизациях Тима Бертона.

Симулятор Бэтмена * Rocksteady Studios * Eidos Interactive * Новый диск

Braid



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №6/2009

Самый важный платформер со времен Super Mario Bros. Braid гораздо умнее, взрослее и красивее большинства игр куда более «серьезных» жанров.

Платформер * Number None

Grand Theft Auto 4

Рейтинг «Манц» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Как удачно выразился один из персонажей игры: «Зачем жрать капусту, если есть картошка?» Вот и у нас так же — зачем нужны другие игры, когда есть GTA 4?

GTA 4.0 * Rockstar North * Rockstar Games * 1C

Need for Speed: Shift

Рейтинг «Манц» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Получив кучу денег, талантливые люди не становятся хуже: Slightly Mad Studios сделали лучшую гонку сезона, которая по какой-то ошибке называется Need for Speed.

Автосимулятор * Slightly Mad Studios * Electronic Arts

Fallout 3

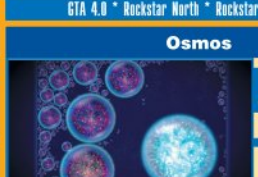
Рейтинг «Манц» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2008

Ядерная война закончилась, а человеческая цивилизация — еще нет. Великая игра, которая позволяет не только взглянуть на мир, в котором никогда больше не наступит весна, но и прожить там целую жизнь.

RPG * Bethesda Softworks * 1C

Osmos



Рейтинг «Манц» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2009

Головоломка о приключениях одной молекулы в стакане воды. В отличие от многих других инди-игр, в Osmos гораздо интереснее играть, чем восторгаться ей, а не наоборот.

Аркадная головоломка * Hemisphere Games

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Расскажите про Madden Curse (проклятие серии Madden NFL). И существуют ли еще какие-то спортивные проклятья, связанные с видеоиграми?

Трой Поламалу (слева) уже лежит. Ларри Фицжеральд (справа) пока что бегает...

О «Мэдденском проклятье» говорят с тех пор, как на коробках серии **Madden NFL** вместо упитанной физиономии комментатора Джона Мэддена начали печатать фотографии знаменитых игроков. В 2000-2003 годах с героями обложек ничего особо страшного не случалось: кто-то хуже играл, кто-то получал мелкие травмы, кто-то рано ушел на пенсию... Зато потом!

Квотербек Майкл Вик (да, тот самый, что недавно отсидел два года за подпольные собачьи бои) появился на коробке **Madden NFL 2004**, сломал ногу и просидел на скамейке весь сезон. Защитник Рэй Льюис украсил собой **Madden NFL 2005**, получил травму, пропустил сезон. Донован Макнабб, квотербек: обложка **Madden NFL 2006**, травма, пропустил сезон. Нападающий Шон Александр: обложка **Madden NFL 2007**, травма, пропустил шесть игр (а потом прославился фразой «Лучше лежать с травмой и на обложке, чем просто с травмой»). Квотербек Винс Янг: **Madden NFL 2008**, поврежденное колено, вылетел в запасной состав. Квотербек Бретт Фавр сфотографировался для обложки **Madden NFL 2009** и проиграл полсезона 2008 года с разорванным бицепсом. Наконец, в этом сентябре защитник «Питтсбург Стилерз» Трой Поламалу (обложка **Madden NFL 10**) заработал растяжение связок колена в матче открытия NFL с «Теннесси Гигантз»... Сайт ***Playblackjack.com*** принимает ставки на то, когда проклятье настигнет обложечного соседа Поламалу — Ларри Фицжеральда из «Аризона Кардиналз».

Крис Эрб, директор по маркетингу **EA Sports**, в проклятье не верит. Игроки, говорят, тоже не особенно. Сам Джон Мэдден не верит («Я висел на обложке все девяностые, и со мной ничего не случилось!»). Сайт ***Snopes.com*** не верит, говорит, что травмы бывают у всех, что спорт очень жесткий, контактный, что половина игроков с обложек никаких страшных травм не получала, что бывают же, наконец, совпадения...

Помимо Мэдденского говорят о так называемом Fight Night Curse. Боксерам, появляющимся на обложках серии боксерских симуляторов EA Sports, тоже хронически не везет. Рой Джонс-младший появился на обложке первой части **Fight Night** в 2004 году и тут же проиграл нокаутом Антонио Тарверу; Бернард Хопкинс появился на коробке **Fight Night Round 2** в 2005-м и проиграл два боя Джермену Тейлору, в 2006-м пострадали появившиеся на обложках разных версий **Fight Night Round 3** Артуро Гатти и Оскар Де Ла Хойя. На самом деле, о причинах догадаться несложно: раз боксер начал фотографироваться для обложек видеоигр — значит, ему уже не до бокса.

Выходили ли помимо God of War какие-то достойные игры по греческой мифологии? — *+7 (961) * 03 35***

Лучшей игрой на тему древнегреческой мифологии был и остается God of War.

Платформер **Kid Icarus** (1986) и Zelda-клон **Battle of Olympus** на восьмибитной Nintendo; экшен по диснеевскому «Геркулесу» на первой PlayStation (1997), Diablo-подобный **Titan Quest** (2006) и его аддон **Immortal Throne** (2007); различные пошаговые и риалтаймовые стратегии с участием древних греков; кое-какие квесты (**Wrath of the Gods**); еще — **Spartan: Total Warrior** (2005) и **Rise of the Argonauts** (2008)... Из мифов разработчики берут самое существенное: Аида, Гидру, Горгону, Олимп, Стикс, Зевса и, иногда, Элизиум. Ушлые редакторы «Википедии» усматривают несомненную связь с греческими мифами в **Heroes of Might and Magic**, **Anarchy Online**, ранних **Dungeons & Dragons**, **Metroid Prime 3**, **RuneScape**, **Halo**, **Warhammer 40 000**, **Mass Effect**, **Vampire: The Masquerade**, **Mega Man Legends 2**, а также, кажется, во всех остальных настолках и видеоиграх.

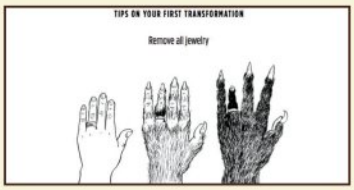
В какой мейнстримной (не порнографической) игре были самые лучшие эротические сцены? — *+7 (902) * 06 16***

Близость квестов к миру живого видео выгодно отличала их от современной пластиковой эротики.

Тематический сайт **Ugo.com** в рубрике «Лайфстайл» как-то опубликовал подборку «Двадцать лучших эротических сцен в видеоиграх». Помимо очевидных **Mass Effect**, **The Witcher** («Больше десятка разных женщин, чуваки! Включая вампиров!»), **Grand Theft Auto: San Andreas** и всех серий God of War в топ попали такие неожиданные игры, как «лесбиотическая» **Fear Effect 2**, восьмибитная **Golgo 13**, **Max Payne 2: The Fall of Max Payne**, **Fahrenheit** и даже первый **Fallout** (где дело, помнится, исчерпывалось целомудренным затемнением и предельно уклончивыми текстами). Но знаете, игр какого жанра оказалось в двадцатке больше всего? Квестов.

Я вам и без помощи Ugo скажу: будь то дружеское супружеское изнасилование в первой **Phantasmagoria** или секс в туалете садомазо-клуба во второй, 8739 султанских жены **Leather Goddesses of Phobos**, тонкая эротическая комедия всех частей **Leisure Suit Larry** или балансирующая на грани порнографии, но все-таки, кажется, не впадающая в нее **Riana Rouge**, квесты всегда делались взрослыми людьми для взрослых людей и не брезговали рискованными драматургическими приемами. Лучшую эротику в мейнстримных играх делали вовсе не Дэвид Джаффи и не сотрудники **Rockstar North**, а интеллигентные дамы вроде Роберты Уильямс, Джейн Дженсен или Джиллиан Боннер.

Почему закрыли проект на основе настольной ролевой игры Werewolf: The Apocalypse? Это произошло из-за финансовых проблем или из-за того, что игры про оборотней непопулярны? — *Станислав Зиновьев*



Насколько нам известно, компьютерная версия была отменена на финальной стадии разработки из-за банкротства издателя **ASC Games**. Когда 7 января 2000 года закрылся издатель, разработчиками из **DreamForge Entertainment** уже был закончен (и разослан рецензентам и сотрудникам компании White Wolf) рабочий прототип — за мифическим диском до сих пор гоняются коллекционеры (пару лет назад в интернет утекла бета-версия игры для Sega Saturn, полностью неиграбельная из-за многочисленных багов). Сама DreamForge закрылась в сентябре 2001-го. Заставку, пятнадцать роликов и концовку игры можно посмотреть на YouTube по ключу «Werewolf The Apocalypse: The Heart of Gaia» (также они доступны на сайте бывшего режиссера компьютерных роликов DreamForge Марти Штольца: ***www.martystoltz.com***).

Сами оборотни всегда были менее популярны, нежели зомби или вампиры, — не только в играх, но и в других индустриях (сколько вы знаете телесериалов из жизни оборотней?). В играх их можно встретить разве что в файтинге **Darkstalkers**, классической аркаде **Altered Beast** и, эпизодически, в RPG: **Baldur's Gate 2**, **Vampire: The Masquerade — Redemption**, аддоне **The Elder Scrolls 3: Bloodmoon** и **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Ну а единственная компьютерная игра, целиком посвященная проблеме верволка, — **Gabriel Knight 2: The Beast Within**.

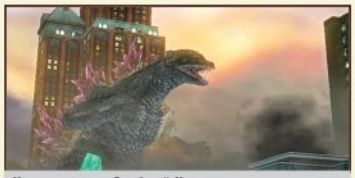
Играя в Street Fighter 2 на эмуляторе Sega, заметил, что имена героев SF2 отличаются от имен героев SF4: М. Байзона там зовут Вегой, Вегу — Балрогом, а самого Балрога — Байзоном. Почему так? — *Николай Майоров*

Вега и Барлог обменялись именами... правда, не друг с другом, а с М. Байзоном.

В оригинальной японской версии Street Fighter 2 М. Байзоном звали темнокожего боксера — более чем прозрачная аллюзия на популярного тогда М. Тайсона. При американском издании разработчики испугались возможного судебного преследования и решили переименовать бойца. В то же самое время маркетинговый отдел **Capcom** подсказывал, что имя финального босса игры (Вега, в честь звезды в созвездии Лиры) может показаться англоязычной публике излишне андрогинным. В результате Вегой в американском издании обозвали подвернувшегося под руку испанского тореадора Балрога (мужественность которого и впрямь вызывала сомнения), в Балрога переименовали боксера, а освободившееся имя М. Байзона отдали нашему любимому диктатору и архипреступнику (не уточняя, впрочем, что подразумевается под «М»). Обычная история с японскими разработчиками, неосторожно черпающими имена из западной массовой культуры...

А есть ли игры по мотивам фильмов о Годзилле? — *Евгений Жажин*

Есть, и очень много: от **Godzilla: Monster of Monsters** на NES до **Godzilla: Unleashed** на Wii и **Godzilla Unleashed: Double Smash** на Nintendo DS. Все тут не перечислить, но по адресу ***www.cinemassacre.com*** можно посмотреть сделанное Злобным Игровым Нердом Джеймсом Рольфом образовательное видео (Angry Video Game Nerd: Godzilla), где очень подробно (и смешно) рассказывается об истории восьми-, шестнадцати-, тридцатидвух- и более битных игр про знаменитую ящерицу-переросток. Еще Годзилла появлялся в (разумеется!) **SimCity**, **Destroy All Humans! 2**, в монструозных файтингах **King of the Monsters** и **Rampage** (под псевдонимами), в **World of Warcraft** (Газ'рилла в Зульфарраке) и в играх про Симпсонов под видом Бартзиллы (заодно с Момфрой и Гомер-Конгом). Самые популярные после Годзиллы монстры, отметившиеся в рекордном количестве файтингов, — это Родан (гигантский птеродактиль), Мотра (гигантская бабочка) и Кинг Гидора (Змей Горыныч без передних лапок). Кловерфилдовское чудовище пока что в игровых безобразиях не замечено.



Как подмечает Злобный Нерд, дети, чье детство пришлось на NES и Super Nintendo, были лишены хороших игр про Годзиллу. Зато дети, выросшие на Xbox и PS2...

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Юлия Иванова, Александр Карпушев

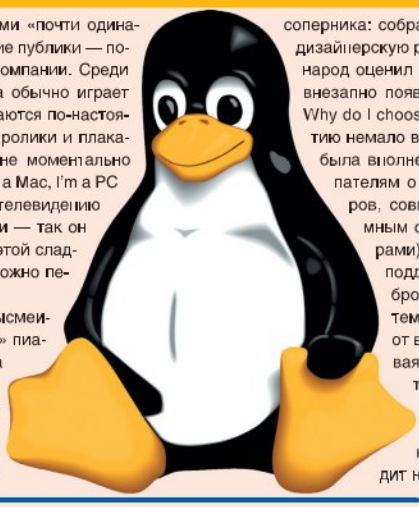
Новое и прекрасное

Наконец-то свершилось то, чего мы все ждали с замиранием сердца. **AMD** представила миру видеокарты нового поколения. Те самые, с поддержкой DirectX 11. Первая ласточка, долетевшая до IT-прессы, **ATI Radeon HD 5870**, обеспечивает уже трехкратный прирост производительности (по сравнению с аналогичным чипом предыдущего поколения, **4870**), и игроманы всех стран уже который день видят в эротических снах грядущую **5890**.

Однако одним только повышением производительности дело не ограничилось: **ATI** реализовала в своих новых карточках немало интереснейших технологий. Одна из самых впечатляющих, **ATI Eyefinity**, показывалась на презентации в Мюнхене. С ее помощью к карточке ATI Radeon HD 5870 с меткой Eyefinity можно подключить до шести дисплеев одновременно — причем качество поддержки феноменальное. Разработчики развлекали нас демонстрацией работы в Adobe Photoshop с огромным полем для одной открытой фотографии, гоняли **Left 4 Dead** на трех мониторах и в **Need for Speed: Shift** — на пяти. А между делом таинственно намекали, что-де стоит только **Windows 7** официально выйти в продажу — и они покажут еще и не такое! Ждем с нетерпением.

Шутить изволите?

Рекламные войны между производителями «почти одинаковых штуковин» всегда привлекали внимание публики — потому-то в них так и любят играть крупные компании. Среди компьютерных гигантов роль главного шута обычно играет **Apple** — именно ей, как никому другому, удаются по-настоящему язвительные, красивые и интересные ролики и плакаты, которые всякие ЖЖ-юзеры и твиттеряне моментально расхватывают на цитаты. Подкаст-сериал I'm a Mac, I'm a PC в свое время даже крутили по кабельному телевидению (причем не на правах рекламы!) в Австралии — так он был хорош, а уж количество подражателей этой сладкой парочки, расселившихся по «Ютубу», сложно пересчитать.



Компания **Microsoft**, которую обычно высмеивает Apple, пыталась бороться с «яблочным» пиаром по-разному — подавала в суд, сочиняла ответные ролики и плакаты, пыталась высмеивать и ругаться — и раз за разом терпела неудачу. И вот, наконец, настал тот день, когда пиарщики Гейтса решили переключить внимание на какого-нибудь другого соперника: собрав все силы и потратив немало денег на дизайнерскую работу, Microsoft напала… на Linux. Что ж, народ оценил юмор — когда в торговой сети **Best Buy** внезапно появились обучающие плакаты и брошюрки Why do I choose Windows, интернет уделил этому событию немало внимания. В самом деле, идея пиарщиков была вполне разумна: они решили рассказать покупателям о тысячах встроенных в Windows драйверов, совместимости с многочисленным программным обеспечением (в первую очередь — с играми) и наличии круглосуточной технической поддержки… вот только в последнем пункте брошюры было написано, что Windows-системы гораздо более безопасны и защищены от вредоносных программ, чем Linux. Учитывая, что для последних до сих пор не существует ни одного реально работающего вируса (который перед этим еще не пришлось бы полчаса целенаправленно компилировать), это утверждение выглядит несколько странно.

Догнуть и перегнуть

Еще одна новость «отечественного разлива»: компания **Alt Linux**, самый любимый президентским окружением российский разработчик программного обеспечения, всерьез взялась за разработку массовой национальной операционной системы. Разумеется, ни о какой полноценной платформе речи не идет — Alt Linux, как легко можно понять из названия, всего лишь придумывает очередную симпатичную надстройку над ядром Linux (сильно смахивающую на **Ubuntu**, между нами говоря) и собирается преподнести ее как конечный продукт.

Однако совсем сбрасывать со счетов Alt Linux не стоит — помимо стандартных функций, разработчик обещает нам что-то совсем уж невиданное и неслыханное: браузер, который одновременно станет клиентом для всероссийского медиапортала. Название этому порталу еще не придумали, но уже известно, что он будет содержать собственный торрент-трекер, RSS-ленты новостей, видеохостинг наподобие **YouTube** и социальную сеть.

Суровая амазонка

Крупнейший интернет-магазин **Amazon.com** представил миру собственный частный бренд **AmazonBasics**. Под ним будут выпускаться разномастные «нужные мелочи» вроде кабелей, CD- и DVD-болванок, подставок под чашки и всякой сувенирной продукции (чашки, футболки, ручки). Вся продукция будет производиться у китайских контрактников — то есть на тех же заводах, где клепают аналогичные товары другие компании, только под нужным брендом.

Продавцы, использующие площади Amazon.com для продажи своих товаров, уже заволновались — ведь AmazonBasics не обязан платить арендную плату, а значит, его товары будут заведомо дешевле аналогов! Впрочем, руководство магазина как раз этот пункт смущает меньше всего. «Мы просто хотим создать здоровую конкуренцию, — заявил представитель компании. — А уж какой товар выбирать — дело покупателя. Мы же не отказываем нашим арендаторам в каких-то там их правах. Бренд AmazonBasics следует воспринимать всего лишь как нового игрока на рынке, а вовсе не как протеже магазина». Что ж, время покажет, насколько чисты и невинны помыслы Amazon.

Новости одной строкой

- В следующем году желающие смогут приобрести уже шестиядерный процессор — **Intel** и **AMD** готовят модели с шестью вычислительными блоками для настольных компьютеров.
- Группа стандартизаторов **IEEE Wireless LAN Working Group** наконец-то представила финальные спецификации Wi-Fi 802.11n. Стандарт просуществовал в незаконченном виде на протяжении двух лет.
- На открытии конференции **Intel Development Forum** компания **Intel** показала видео тестирования первого в мире процессора, сделанного по 22-нм технологии. Первый коммерческий образец должен появиться в начале 2012 года.
- Компания **ARM**, наконец, разработала двухъядерный процессор **Cortex-A9**, способный работать на частоте до 2 ГГц. Новинка появится в мобильных устройствах уже в 2010 году.

Windows для всех

Еще весной компания **Microsoft** гордо била себя пяткой в грудь, заявляя, что разрешит производителям компьютеров ставить на нетбуки только **Windows 7 Starter**. Да еще и планировала поставить ограничение на максимум три приложения, загруженные в оперативную память. Однако, поразмыслив хорошенько (и оценив результаты всемирного тестирования), Microsoft все-таки сняла все ограничения. Так что на нетбуке, который вы купите в магазине, с равной вероятностью могут стоять абсолютно все версии новой операционки — только, разумеется, стоить они будут по-разному.

Например, версия Windows 7 Starter (наиболее урезанная из всех) ориентирована на страны с развивающейся экономикой и потому обойдется покупателям всего в $25. Правда, доступна она будет только в 32-битном виде, без интерфейса Aero, функции предварительного просмотра в панели задач, возможности быстрого переключения пользователей и воспроизведения DVD. Зато ограничение на количество запущенных приложений из этой версии все-таки убрали.

Через тернии к звездам

У поклонников отечественного производителя появился очередной повод для радости: российская спутниковая система глобального позиционирования **ГЛОНАСС** (наш ответ GPS) наконец вышла из комы. Напомним, что для полного счастья ГЛОНАСС не хватало всего трех спутников — без 24 реально работающих расчетных точек охватить всю планету наша система не могла. Готовился запуск долго — то не хватало денег, то поддержки со стороны мировых производителей автомобильных навигаторов, то подписи премьер-министра.

Дату вылета переносили трижды: сначала с января на март, потом с марта на сентябрь, а вот теперь — с сентября на октябрь. Однако на сей раз г-н Иванов, 1-й зампред Правительства РФ, абсолютно уверен: ГЛОНАСС быть. Так что к тому моменту, как этот номер уйдет в печать, над нашими головами уже будут болтаться три новых спутника, а на прилавках магазинов появится четыре новых модели персональных навигаторов от компании **Mio** — три автомобильных и один туристический.

Еще один шаг в виртуальность

Panasonic разработала 50-дюймовый плазменный телевизор стандарта Full HD с поддержкой 3D. Для того чтобы «расширить границы привычного мира» и «ощутить трехмерность всеми фибрами души», владельцу телевизора достаточно надеть специальные очки, которые вместе с самим устройством отображения позволяют получить трехмерное изображение театрального качества. Система была создана на основе пионерской разработки прошлого года — первого в мире домашнего кинотеатра **Full HD 3D** — и состоит из трех основных компонентов: Blu-ray-плеера с поддержкой 3D, 103-дюймового плазменного телевизора и активных 3D-очков. Каждый кадр для левого и правого глаза выводится на экран телевизора последовательно, а очки, надетые на голову зрителя, попеременно открывают окуляры для того, чтобы каждый глаз получал свое изображение. Происходит все это так быстро, что мозг не успевает среагировать и принимает трехмерность за чистую монету.

Вообще говорить о настоящей инновации в данном случае не совсем корректно: 3D-телевизоры с очками выпускаются уже лет пять как, и велосипеда Panasonic не изобрела. Однако ряд технологий, которые устраняют шлейфы, обычно возникающие при просмотре 3D и повышают четкость и яркость изображения, все же очень важны. Прототипы 50-дюймового телевизора и очков были продемонстрированы на выставке **CEATEC 2009**, а коммерческий релиз намечен на 2010 год.

Go Blu!

В конце сентября **Apple** порадовала своих поклонников отличной новостью: компьютеры **iMac**, начало продаж которых назначено на весну 2010-го, наконец-то научатся работать с Blu-ray. Таким образом, Apple стала последним крупным поставщиком компьютеров, который внедрил данную технологию (даже **Toshiba** успела это сделать, относительно недавно представив первые Blu-ray-плееры и ноутбуки, — после проигрыша «войны форматов» с **Sony** компания долго оценивала перспективы альтернативной технологии и все же решилась).

Причина нерешительности оказалась весьма проста: исполнительный директор компании, Стив Джобс, новой технологии до недавнего времени не доверял, считая ее «мешком проблем». «Данная технология — это, конечно, здорово. С ее помощью можно смотреть качественные фильмы, но процесс лицензирования слишком сложен», — говорил он. И тут же клятвенно обещал, что компания Apple дождется, когда «страсти улягутся», и только потом возьмет на себя смелость «нагрузить лицензионными отчислениями своих пользователей».

Железные новинки

Иван Нечесов

Xilence HD cooler CL

Если летом перегрева следует опасаться в основном владельцам мощных игровых компьютеров, то в холодное время года главными жертвами высоких температур становятся тихие домашние машины. И, разумеется, чем тише система, тем выше вероятность перегрева — ведь бесшумность ее работы в основном обусловлена отсутствием нормального воздушного охлаждения.

Если каждый децибел на счету и на установку дополнительного вентилятора вы категорически не согласны, а долгой счастливой жизни своему компьютеру все равно желаете, придется обзаводиться дополнительными радиаторами. Владельцам не самых холодных винчестеров советуем присмотреться к системе пассивного охлаждения **Xilence HD cooler CL**. Этот радиатор с ребрами толщиной до полутора сантиметров вместит IDE/SATA-винчестер высотой не более 25,4 мм и со скоростью вращения шпинделя до 10 000 об/мин. Он обеспечивает снижение рабочей температуры на 3-5 градусов.

Кулер полностью выполнен из алюминия и лишен подвижных частей. Более того — прорезиненные прокладки сводят к минимуму вибрацию и приглушают шум головок винчестера. Единственное, что смущает, — чуть завышенная цена. Простенький вентилятор перед корзиной с жесткими дисками будет стоить на порядок дешевле.

Технические характеристики ● **Формфактор:** 5,25" ● **Материал корпуса:** алюминий ● **Поддерживаемые накопители:** настольные IDE/SATA-винчестеры (3,5") высотой не более 25,4 мм и скоростью вращения шпинделя до 10 000 об/мин ● **Размеры:** 100x143x31 мм ● **Вес:** 1,1 кг

Что?	Радиатор для жесткого диска
Почему?	Продлит срок службы винчестера в бесшумном компьютере
Сколько?	***1300 руб.***
Где?	***www.xilence-power.com***

Canon PowerShot G11

Разрешение матрицы **Canon PowerShot G11** по сравнению с **G10** уменьшилось сразу на четыре миллиона пикселей. Похоже, до маркетинговых отделов добралось тайное знание о том, что число пикселей — не самое важное в фотоаппарате. При этом камера получила прочный корпус из металлического сплава, малошумящий сенсор, светосильный объектив с возможностью установки конвертеров и большой поворотный дисплей.

Несмотря на популярность CMOS, в флагмане G-серии Canon используется 1/1,7-дюймовая матрица типа CCD. Она ограничивает скорость серийной съемки одним кадром в секунду, зато позволяет смело делать снимки в формате RAW на чувствительности вплоть до 3200 единиц ISO. В числе других особенностей — следящий автофокус, башмак для вспышки и оптический видоискатель с коррекцией нарушений зрения.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 2,8-дюймовый ЖК, поворотный, 461 000 пикселей ● **Матрица:** 1/1,7" CCD, 10 млн эффективных пикселей ● **Максимальное разрешение:** 3648x2736 ● **Объектив:** 28-140 мм экв., f/2,8-4,5 ● **Чувствительность:** 80-3200 ед. ISO ● **Выдержка:** 15-1/4000 с ● **Запись видео:** 640x480, 30 кадр/с ● **Стабилизатор изображения:** оптический ● **Непрерывная съемка:** 1,1 кадр/с ● **Карты памяти:** SD/SDHC, MMC, MMCplus, HC MMCplus ● **Размеры:** 112x76x48 мм ● **Вес:** 355 г

Что?	Цифровая камера полупрофессионального класса
Почему?	Позволит решать сложные творческие задачи
Сколько?	***27 000 руб.***
Где?	***www.canon.ru***

Nokia N900

Интернет-планшеты **Nokia** всегда считались продуктами для техногиков и любителей **Linux**. Но с выходом **N900** круг потенциальных покупателей заметно расширится. По сути, перед нами полноценный смартфон-слайдер с развитыми сетевыми функциями, качественным дисплеем и QWERTY-клавиатурой.

Трубка работает под управлением операционной системы **Maemo 5**, построенной на ядре Linux. Программ для этой ОС написано уже достаточно много — кроме того, они отлично портируются из «компьютерных» линуксовых сборок, так что в ситуации «рад бы кашу поесть, да нечем» владелец N900 точно не окажется. Процессор **ARM Cortex-A8** позволит смело запускать десяток приложений и переключаться между ними за считанные секунды. На рабочий стол можно поместить любые ярлыки, виджеты и программы — словом, все как у взрослых, только без мультитач.

Полноценная клавиатура, модуль Wi-Fi и поддержка сотовых сетей третьего поколения делают из N900 удобное средство для работы и общения в Сети. Главная изюминка устройства — браузер на основе **Mozilla** с поддержкой Flash и возможностью установки плагинов. Кроме того, можно слушать музыку, смотреть фильмы и читать электронные книги. Дисплей очень четкий — даже самые мелкие буквы хорошо видны. И еще: у устройства мощный графический чип, так что можно коротать свободное время за трехмерными играми, которых для Maemo 5 уже выпущено немало.

Съемного аккумулятора хватит на два дня активного использования мультимедийных и бизнес-функций. В комплект поставки входит зарядное устройство, футляр, стереогарнитура и тряпочка для протирки дисплея.

Технические характеристики ● **Дисплей:** 3,5-дюймовый сенсорный ЖК, 800x480 ● **Процессор:** ARM Cortex-A8, 600 МГц ● **Встроенная память:** 32 Гб ● **Флэш-карты:** microSD ● **Операционная система:** Maemo 5 ● **Коммуникации:** WCDMA 900/1700/2100, EGSM 850/900/1800/1900 МГц, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.1, micro-USB 2.0 ● **Камера:** 5 Мп, оптика — Carl Zeiss Tessar ● **Запись видео:** 800x480, 25 кадр/с ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор BL-5J, 1320 мАч ● **Время разговора:** WCDMA — до 5 ч, GSM — до 9 ч ● **Формфактор:** боковой слайдер ● **Размеры:** 60x111x18 мм ● **Вес:** 181 г

Что?	Интернет-планшет
Почему?	Все условия для работы в Сети и телефонные функции в качестве бонуса
Сколько?	***24 000 руб.***
Где?	***www.nokia.ru***

APC Back-UPS CS 650 BA

Источники бесперебойного питания **APC** считаются одними из самых качественных и надежных. Это касается и серверных моделей, и недорогих — вроде **APC Back-UPS CS 650 BA**. В условиях российских электросетей ИБП обеспечит качественным питанием компьютер с энергопотреблением до 400 Вт.

ИБП имеет защиту от высоковольтных импульсов, перегрузки и короткого замыкания. На задней панели — четыре силовые розетки, три из которых обеспечивают резервное питание, а четвертая защищает от скачков напряжения. При максимальной нагрузке бесперебойник проработает от батареи 4-5 минут, при средней — 200 Вт — время автономной работы увеличится втрое.

Технические характеристики ● **Тип:** резервный ● **Нагрузка:** 650 ВА/400 Вт ● **Количество розеток:** 4 (3 — с питанием от батарей) ● **Время работы от батареи:** 4-5 минут при максимальной нагрузке ● **Время зарядки:** 8 часов ● **Уровень шума:** менее 45 дБ ● **Размеры:** 91x284x165 мм ● **Длина шнура:** 2 м ● **Вес:** 6,03 кг

Что?	Источник бесперебойного питания
Почему?	Защитит компьютер от всплесков и провалов напряжения в сети и заметно продлит срок службы комплектующих
Сколько?	***3900 руб.***
Где?	***www.apc.ru***

A4Tech AS-5

В ценовой категории «до 500 рублей» сложно найти хорошую акустику, но **A4Tech** доказывает: настоящие артисты выкладываются на все сто даже за скромные гонорары. При более чем демократичной цене колонки **A4Tech AS-5** оригинально выглядят и хорошо звучат.

Индикатор питания, кнопка включения и регулятор громкости вынесены на лицевую панель одной из колонок. Общая мощность — 12 Вт. Для офисного компьютера — идеальный вариант. Да и в игровой системе AS-5 можно использовать как временное решение — пока не накопите денег на полноценную акустику.

Технические характеристики ● **Мощность:** 2x 6 Вт ● **Материал корпуса:** пластик ● **Магнитное экранирование:** есть ● **Размеры:** 85x242x105 мм

Что?	Акустическая система
Почему?	Оригинальный дизайн, приличное звучание и скромные требования к толщине бумажника
Сколько?	***450 руб.***
Где?	***www.otservice.ru***

Star Wars Force Trainer

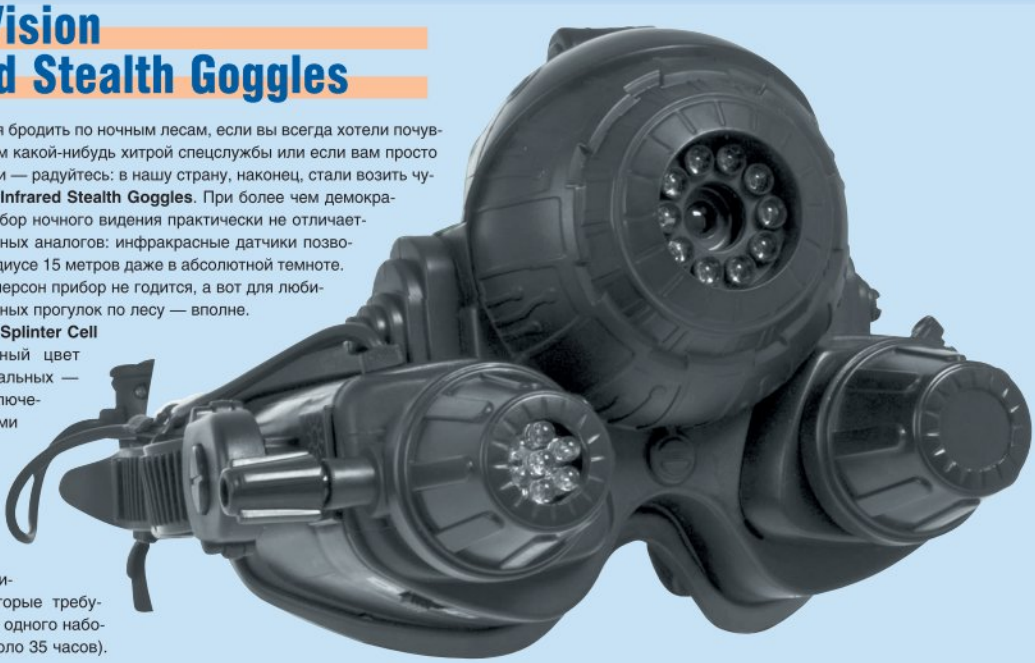
Хотите почувствовать себя настоящим джедаем, который не просто размахивает световым мечом (их имитации сейчас любой желающий может приобрести за пару сотен долларов), но и умеет использовать Силу? Все, что вам для этого понадобится, — хитроумный гаджет **Star Wars Force Trainer**. Набор состоит из шлема и вертикальной колбы с легким шариком внутри. Надеваете шлем, встаете перед колбой, вытягиваете руку (этот пункт можно пропустить) и, хорошенько сосредоточившись, пытаетесь поднять мячик в воздух. Чип устройства считывает биоритмы мозга — то есть выступает в роли своеобразного домашнего энцелографа, — посылает сигналы на датчик в колбе, который, в свою очередь, за счет изменения давления регулирует положение шарика. Поупражнявшись несколько часов, вы сможете силой мысли управлять капризным прибором. Поначалу эффект просто ошеломляет — как-то, знаете ли, непривычно наблюдать за материализацией собственных мыслей.

В комплекте с устройством идет специальная обучающая программа — 15 Steps of Yoda Training. Полный курс тренировок состоит из пятнадцати уровней, на каждом из которых вам предлагают все более и более сложные задания. Что и как делать, расскажет сам Йода (правда, говорит он исключительно по-английски). Взрослый человек, умеющий концентрироваться на задаче, пройдет тренировку довольно быстро, получит от этого массу удовольствия и благополучно положит Star Wars Force Trainer пылиться на антресоль. А вот для детей забава может растянуться на долгие месяцы. Если правильно дозировать нагрузку, то хитроумный джедайский прибор поможет воспитать в ваших чадах такие важные качества, как усидчивость, сосредоточенность и концентрация. Ну а если у вас нет своих детей, то Star Wars Force Trainer — это чудесный подарок друзьям, у которых они есть.

Технические характеристики ● **Источник питания:** 6 батареек AA, 3 батарейки AAA ● **Интерфейс:** голосовой курс тренировок Yoda Training ● **Время работы:** 30 ч (аудио), 5 ч (видео) ● **Размеры:** 406,4x35,5x15,2 мм ● **Вес:** 96 г

Что?	Игрушка для настоящих джедаев
Почему?	Отличный способ убить время с пользой для мозга
Сколько?	***$119,99***
Где?	***www.thinkgeek.com***

Night Vision Infrared Stealth Goggles



Если вам нравится бродить по ночным лесам, если вы всегда хотели почувствовать себя агентом какой-нибудь хитрой спецслужбы или если вам просто не нравятся фонарики — радуйтесь: в нашу страну, наконец, стали возить чудо-очки **Night Vision Infrared Stealth Goggles**. При более чем демократичной цене этот прибор ночного видения практически не отличается от профессиональных аналогов: инфракрасные датчики позволяют видеть все в радиусе 15 метров даже в абсолютной темноте. Для охраны важных персон прибор не годится, а вот для любительской охоты и ночных прогулок по лесу — вполне.

Для поклонников **Splinter Cell** предусмотрен зеленый цвет метки, для всех остальных — черно-белый. Переключение между режимами осуществляется нажатием одной кнопки в нижней части правого «глаза». Единственное но — прибор немало весит из-за пяти пальчиковых батареек, которые требуются для питания (от одного набора очки работают около 35 часов).

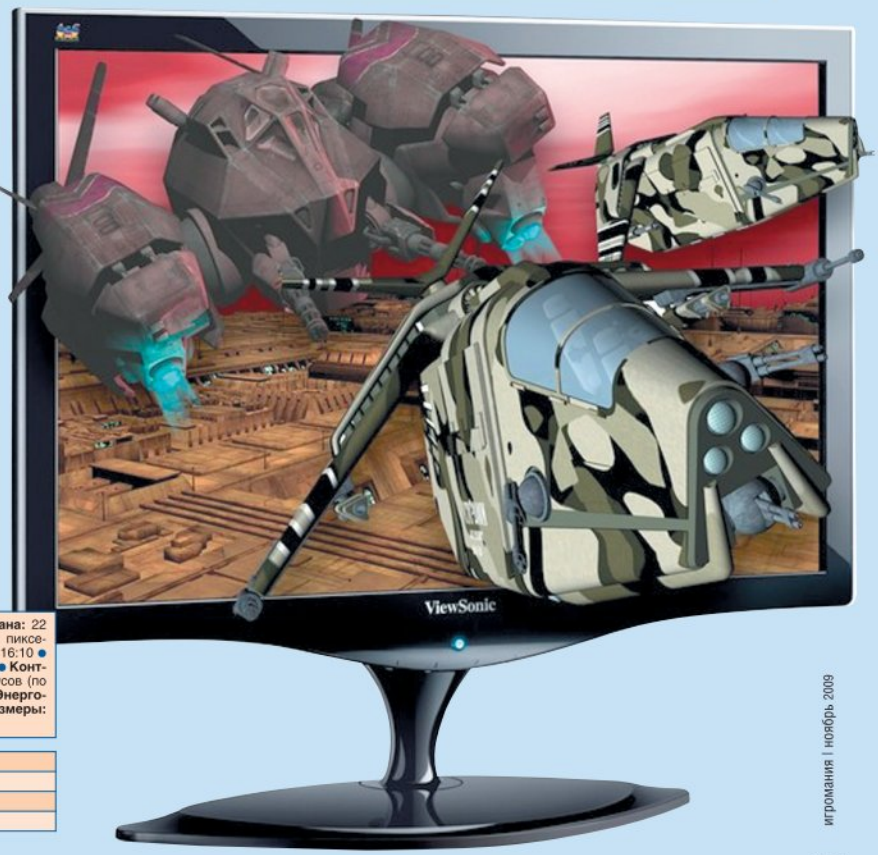
Технические характеристики ● **Доступные цвета метки:** зеленый, черно-белый ● **Источник питания:** 5 батареек типа AA ● **Размеры:** 195x200x155 мм

Что?	Прибор ночного видения
Почему?	Позволит ощутить себя настоящим спецназовцем и сделает ночные прогулки по лесу гораздо интереснее
Сколько?	***5500 руб.***
Где?	***www.iwantoneofthose.com***

ViewSonic VX2265wm

Еще одна долгожданная новинка добралась до России: монитор **ViewSonic FuHzion VX2265wm** с середины октября официально продается в нашей стране. Главное его достоинство — поддержка частоты кадровой развертки 120 Гц, иными словами, в паре со стереоочками **NVIDIA** монитор переведет ваши любимые игры из привычного двухмерного мира в трехмерный. Дисплей обеспечивает картинку без бликов и дефектов — главное, чтобы мощности видеокарты хватило на отображение последовательно чередующихся кадров для левого и правого глаза.

Если отбросить рекордную частоту развертки и завышенную цену, по характеристикам вы не отличите VX2265wm от других 22-дюймовых мониторов. Те же 1680x1050 пикселей, скорость реакции матрицы 3 мс GTG, контрастность 1000:1 и пара портов DVI-D на задней стенке. Разве что углы обзора оставляют желать лучшего — 150 градусов по вертикали для современного монитора как-то маловато.



Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 22 дюйма ● **Оптимальное разрешение:** 1680x1050 пикселей ● **Тип матрицы:** TN+Film ● **Формат экрана:** 16:10 ● **Время отклика:** 3 мс (GTG) ● **Яркость:** 300 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Углы обзора:** 170/150 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Разъемы:** 2x DVI-D ● **Энергопотребление:** 45 Вт в рабочем режиме ● **Размеры:** 440x508x203 мм ● **Вес:** 5,6 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	Придаст «объем» любимым играм
Сколько?	***14 000 руб.***
Где?	***www.viewsonic.com***

Lian Li PC-B25F

Строгое черное исполнение, безупречное качество сборки, продуманный дизайн и удачно организованная система охлаждения — все это можно сказать о корпусе **Lian Li PC-B25F**. Внутренняя компоновка соответствует последним веяньям моды: материнская плата расположена над блоком питания, что упрощает доступ к комплектующим и позволяет использовать массивные процессорные кулеры.

Для охлаждения используется сразу пять вентиляторов: два спереди (120-мм, 1200 об/мин), два на верхней крышке (140-мм, 1000 об/мин) и один на задней стенке (120-мм, 1500 об/мин). Съемная лицевая панель предоставляет доступ к фронтальным вентиляторам и фильтрам для их очистки. В задней части корпуса — пара отверстий для шлангов, так что при необходимости систему можно оборудовать СВО.

Все комплектующие можно установить без помощи отвертки — платы, приводы и даже блок питания крепятся при помощи клипс и защелок, а не винтов.

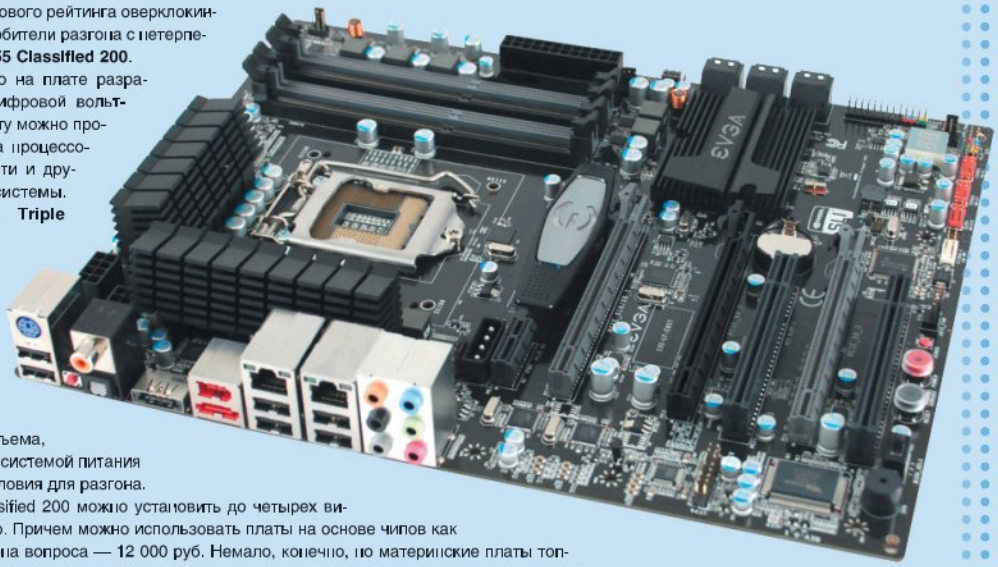
Технические характеристики ● **Материалы:** алюминий, пластик ● **Размер материнских плат:** ATX, micro-ATX ● **Система охлаждения:** по одному 120-мм вентилятору на боковой и задней стенках, два 120-мм на передней панели и два 140-мм в верхней части ● **Внешние отсеки:** 3x 5,25" ● **Внутренние отсеки:** 6x 3,5" ● **Количество слотов расширения:** 8 ● **Блок питания:** опционально ● **Порты:** 2x USB, eSATA, микрофон, наушники ● **Размеры:** 490x495x210 мм

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Строгий дизайн, продуманная конструкция и завидная продуваемость
Сколько?	***6700 руб.***
Где?	***www.lian-li.com***

EVGA P55 Classified 200

Предыдущая плата серии **Classified** — **EVGA X58** — стала основой сразу нескольких компьютеров из первой двадцатки мирового рейтинга оверклокинга. Именно поэтому любители разгона с нетерпением ждали анонса **P55 Classified 200**.

Что нового? Прямо на плате разработчики поместили цифровой **вольтметр** — в любую минуту можно проверить напряжение на процессоре, оперативной памяти и других компонентах системы. Поддержка функции **Triple BIOS** позволяет выбрать одну из трех настроек BIOS перед загрузкой компьютера. И еще: для дополнительного питания процессора предусмотрено два восьмиштырьковых разъема, что вкупе с 10-фазной системой питания создает идеальные условия для разгона.



На EVGA P55 Classified 200 можно установить до четырех видеокарт одновременно. Причем можно использовать платы на основе чипов как NVIDIA, так и AMD. Цена вопроса — 12 000 руб. Немало, конечно, но материнские платы топ-класса никогда не стоили дешево, а EVGA P55 Classified 200, несомненно, относится к их числу.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core I5 и Core I7 под Socket 1156 ● **Чипсет:** Intel P55 ● **Оперативная память:** 4 разъема DDR3-2600+ (до 16 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 2x 1 Гбит/с ● **Аудио:** 7.1, HDA ● **Слоты расширения:** PCIe x1, PCIe x4, 5x PCIe x16 ● **Задняя панель:** PS/2, FireWire, 7x USB 2.0, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** 8x SATA II (с поддержкой RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, RAID 5, JBOD) ● **Формфактор:** E-ATX (305x264 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры Intel
Почему?	Выдающиеся возможности по разгону процессоров
Сколько?	***12 000 руб.***
Где?	***www.evga.com***

HTC Tattoo

Не успел поступить в продажу первый «российский андроидный смартфон», как компания **HTC** уже начала заманивать покупателей новым устройством. По сравнению с **Hero** новый **HTC Tattoo** даже можно назвать бюджетным вариантом — по крайней мере, стоит он ровно вдвое меньше своего старшего брата. И вообще, судя по всему, ориентирован на молодежь — иначе зачем бы ему стали приделывать цветные сменные панельки?

Смартфон построен на платформе **Android 1.6**, так что пользовательские данные можно синхронизировать не только с компьютером, но и с сервисами **Google**: контакты, события и адресная книга всегда будут в актуальном состоянии. При помощи виджетов на рабочий стол HTC Tattoo можно вынести альбомы для просмотра фотографий, сведения о погоде, часы и много чего еще. При желании можно настроить отображение избранных контактов вертикальным списком с возможностью прокрутки: слева отображается иконка абонента, а справа — значок действия (набор номера, отправка текстового сообщения и т.п.). Дополнительные программы можно скачивать из интернет-магазина **Android Market** (в основном бесплатно).

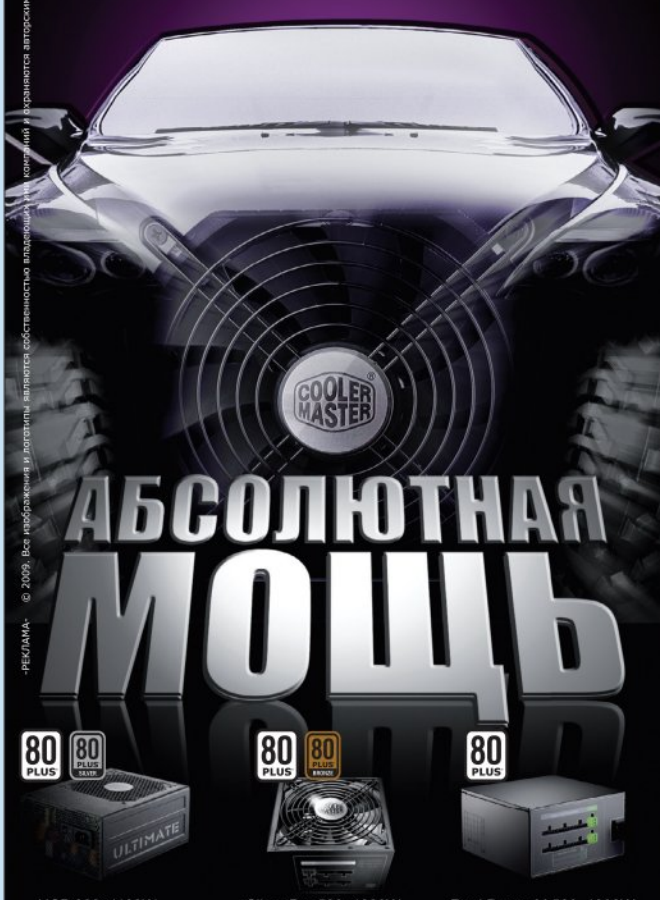
С точки зрения характеристик HTC Tattoo — типичный «западный смартфон». Тут и полный набор беспроводных модулей, и приличная камера, и поддержка всех популярных медиаформатов — в общем, все стандартно, ничего лишнего. Аккумулятор на 1100 мАч освобождает от розетки на полтора-два дня.

Технические характеристики ● **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA/WCDMA 900/2100 МГц ● **Процессор:** Qualcomm MSM7225, 528 МГц **Платформа:** Android 1.6 ● **Дисплей:** 2,8-дюймовый ЖК, 320x240 ● **Встроенная память:** 512 Мб ПЗУ, 256 Мб ОЗУ ● **Флэш-карты:** microSD ● **Камера:** 3,2 Мп, с фиксированным фокусом ● **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, GPS ● **Источник питания:** литиево-ионный аккумулятор, 1100 мАч ● **Время работы (разговор/ожидание):** 6,5 ч/340 ч (для GSM); 5,7 ч/520 ч (для WCDMA) ● **Поддерживаемые медиаформаты:** MP3, AAC, AMR-NB, WAV, MIDI, WMA, WMV, MPEG-4, H.263, H.264 ● **Дополнительно:** FM-радио, электронный компас, акселерометр ● **Размеры:** 106x55x14 мм ● **Вес:** 113 г

Что?	Коммуникатор
Почему?	Относительно бюджетный «андроидный» смартфон
Сколько?	***15 000 руб.***
Где?	***www.htc.com***

COOLER MASTER®

-РЕКЛАМА- © 2009. Все изображения и логотипы являются собственностью владеющих ими компаний и охраняются авторским правом



АБСОЛЮТНАЯ МОЩЬ

UCP 900–1100W | Silent Pro 500–1000W | Real Power M 520–1000W

www.coolermaster.com

МОСКВА: ПИРИТ-Дистрибуция 785-55-54, GSM 926-91-88, DELTA 737-52-74, АЙТИ МЕНЮ 727-33-55, ДЖАСТ 729-35-45, НИКС 974-33-33, НТ Компьютер 363-93-93, POLARIS 755-55-57, РЕГАРД 921-41-58, Flash 228-09-06, Форум 775-77-59, Ф-Центр 925-6447, Щедрин 784-72-34, Юлмарт 229-99-90, U-tech 955-58-72, Xmemory 980-22-96, Хрит 980-45-18

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: EUCLID 702-43-00, КЕЙ 320-43-40, 074 Компьютерный Мир 333-0033, POLARIS 335-9-335, РиК 327-34-10, ТЕЛЕМАКС 703-10-33, Юлмарт 334-99-39, Xmemory 644-40-94

АРХАНГЕЛЬСК: Компьютерный Мир 650-868

БЕЛГОРОД: КЕЙ 33-30-30, НИКС 30-90-10, POLARIS 58-39-47

БИРОБИДЖАН: НИКС 3-56-44

БРЯНСК: НИКС 58-80-00

ВЕЛИКИЙ НОВГОРОД: КЕЙ 33-89-89, HARD 33-21-21

ВОЛОГДА: Компьютерный Мир 723-143, НИКС 75-00-02

ВЛАДИВОСТОК: Домотехника 25-25-25

ВОРОНЕЖ: КЕЙ 355-255, РЕТ 77-93-39, POLARIS 39-02-52

ДЕРБЕНТ: НИКС 570-96-73

ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер Екатеринбург 291-10-00, НИКС 345-04-88, НТ Компьютер 379-31-68, ПАРАД 371-36-68, POLARIS 375-3304, Тринэйр 378-70-70

ИВАНОВО: НИКС 34-54-50

ИЖЕВСК: НИКС 63-78-88

КАЗАНЬ: КЕЙ 527-06-06, POLARIS 515-45-12

КАЛИНИНГРАД: Новая Система 728-33-3

КРАСНОДАР: НИКС 259-75-88, POLARIS 262-53-88, САНРАЙЗ Краснодар 210-00-66

КУРГАН: НИКС 46-45-99

КУРСК: Компьютерный Мир 390-343, РЕТ 51-08-00

ЛИПЕЦК: КЕЙ 233-233, НИКС 77-82-27, РЕГАРД 220-555, РЕТ 39-69-59

МАХАЧКАЛА: НИКС 51-53-33

МУРМАНСК: ТехноЦентр 400-400, КомпьютерМаг 47-81-81, 065

НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ: POLARIS 32-31-52

НИЖНЕВАРТОВСК: АРАКУЛ 24-09-20, НИКС 40-60-07, POLARIS 24-79-76

НИЖНИЙ НОВГОРОД: Апрель Сервис 220-98-58, КЕЙ 245-99-99, POLARIS 245-97-87, Стайл Микро Системс 22-031-22

НИЖНИЙ ТАГИЛ: НИКС 44-38-08

НОВОСИБИРСК: НТ Компьютер 344-99-04, Техносити 2-125-333

ОМСК: НИКС 36-25-47

ОРЁЛ: НИКС 55-51-90

ПЕРМЬ: НТ Компьютер 2433-800

ПЕТРОЗАВОДСК: КЕЙ 79-28-88

ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ: НИКС 23-33-34

ПСКОВ: Компьютерный Мир 622-221

РОСТОВ-НА-ДОНУ: НТ Компьютер 295-30-20, POLARIS 292-42-42

РЯЗАНЬ: Компьютерный Мир 24-94-77, НИКС 92-02-02, НТ Компьютер 90-05-05

РЫБИНСК: НИКС 22-27-67, Фронтекс 29-52-85

СЕВЕРОДВИНСК: POLARIS 50-18-07

СМОЛЕНСК: Компьютерный Мир 355-992

СОЧИ: POLARIS 64-09-18

СТАВРОПОЛЬ: НИКС 26-59-97, ЮПИТЕР 27-05-02

СУРГУТ: ТехноЦентр Сургут 24-50-05

ТАГАНРОГ: КЕЙ 430-555

ТОЛЬЯТТИ: POLARIS 361-555

ТУЛА: Компьютерный Мир 361-753, НИКС 36-42-41

ТЮМЕНЬ: Мастер 419-913

УФА: КлиматС 291-21-12

ЧЕБОКСАРЫ: НИКС 51-60-31

ЧЕЛЯБИНСК: НТ Компьютер 740-19-00

ЧЕРЕПОВЕЦ: КЕЙ 32-30-72, Компьютерный Мир 241-324, НИКС 58-01-55

ЭЛИСТА: НИКС 3-49-55

ЯРОСЛАВЛЬ: КЕЙ 58-00-80, Фронтекс 72-61-26

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ: www.cooler-master.ru; oxladi.ru; shop.key.ru; www.compumir.ru; www.fcshop.ru; www.flashcom.ru; www.it-menu.ru; www.justcom.ru; www.nix.ru; www.sms-nn.ru; www.polaris.ru

АРМЕНИЯ: NEST computers (10) 58-99-00

БЕЛАРУСЬ: Комплекс Групп (232) 710-333, Kompot.by (17) 290-41-08, Конструктив (17) 284-00-34, Мелс (17) 385-25-48, NewS Computers (17) 285-10-89, www.PCmount.com, www.TNTmarket.com

ГРУЗИЯ: Orion Technology (32) 244-546

МОЛДОВА: Accent Electronic (22) 23-45-69, Maxcom (22) 26-01-61

КАЗАХСТАН: ADVERCOM (727) 392-97-81, And Service (727) 277-94-88, Белый Ветер (7212) 910-111, BERSAR (727) 375-18-23, К-Компьютерс (7212) 570-321, ТехЦентр Аверс (7187) 344-544, PetroCom (7152) 4-90-00, Pulser (727) 2-918-000, Unicode (7162) 32-78-71, shop.ew.kz

УКРАИНА: Рома (61) 224-02-64, Прэксим Д (48) 777-22-77, K-Trade (44) 568-50-05, Brain-computers (44) 501-25-83, ДиСи Линк (57) 719-52-29, Компьютерные технологии (62) 343-88-88, Комп'ютерний Всесвіт (61) 270-99-74, КОМТЕХСЕРВИС (44) 236-88-00, КПИ-Сервис (44) 377-71-17, Микротрон (61) 212-55-77, Надежный компаньон (552) 42-31-14, НИКС (62) 311-90-50, NTCom (48) 728-83-15, NewComp (56) 372-80-42, Оптима-Крым (652) 22-25-90, PC Shop (57) 771-47-11, Смит. Компьютеры и сети (57) 702-04-72, ФИТО (62) 386-87-87, Электронный мир (57) 754-55-66, www.shopochem.com.ua, www.digital.zp.ua, shop.vsesvit.biz

Андроид

История, технология, факты

Игорь Холопов

Чуть меньше двух лет назад, в ноябре 2007 года, под предводительством **Google** был организован бизнес-альянс **Open Handset Alliance** (**OHA**), в который вошли крупнейшие производители мобильных телефонов и разработчики программного обеспечения: **HTC**, **Intel**, **Motorola**, **Samsung** и еще примерно 30 компаний помельче. Сейчас их суммарное число уже достигло 48, а к концу года может вырасти до 53.

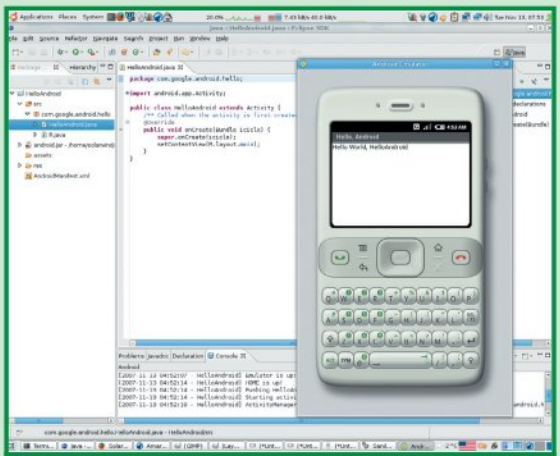
Одновременно со своим основанием OHA обнародовал информацию о разработке открытой мобильной платформы **Android**, а уже через неделю — предоставил разработчикам первую версию SDK. С этого момента начался совершенно новый этап в жизни компании Google и новый виток развития рынка карманных компьютеров.

Открыт — значит доступен

Android — это операционная система для мобильных телефонов и коммуникаторов. От конкурентов она отличается в первую очередь открытостью: исходные коды проекта доступны для скачивания на сайте ***www.source.android.com***. Это значит, что любой программист, желающий написать полноценное приложение под Android-телефон, с легкостью может это сделать, не платя никому ни копейки и не нарушая при этом никаких законов. И ситуация это совершенно точно не изменится: ОС распространяется по открытому соглашению **GNU**, запрещающему любое закрытие исходного кода.

Важный момент идеологии Android — полное равноправие приложений. Здесь нет ничего, что нельзя было бы безболезненно удалить из системы. Любое приложение, от телефонной книги до браузера, можно в любой момент заменить аналогом — причем совершенно неважно, был этот аналог установлен в системе изначально, написан сторонним разработчиком или вашим соседом по подъезду. Более того, любой пользователь имеет полный доступ ко всей функциональности, лежащей в основе операционной системы. Архитектура приложений специально построена так, чтобы из утилит можно было вынуть блоки-кирпичики и на их основе написать что-то новое. Ведь наконец-то на мобильном телефоне можно не просто сменить заставку или поменять цветовое оформление, а полноценно переработать программное обеспечение под себя.

Еще одна особенность — интернет-ориентированность. Большая часть программ, написанных для Android, так или иначе использует интернет: скачивает оттуда информацию, хранит там данные, обращается туда за новыми библиотеками и так далее. Да и сами программы тоже берутся из интернета — их нельзя купить в магазине в коробке, зато можно скачать или приобрести в интернет-магазине Android Market, открывшемся в конце октября 2008 года. Магазин этот очень похож на **AppStore** — аналогичный интерфейс, тот же принцип работы, те же методы проверки утилит перед продажей. Сегодня в магазине Google уже более 2500 приложений для Android в 16 глобальных категориях — но, в отличие от того же AppStore, большая часть этих приложений бесплатна. Оно и неудивительно: писать под систему легко и свою утилиту на «рынок» может выложить каждый. Правда, написанная вами программа обязательно должна пройти тестирование разработчиками.



Писать программы для Android удивительно просто: язык программирования — стандартный C#, эмуляция операционной системы — превосходная, программы легко складываются из «кубиков», входящих в стандартный пакет SDK.

Принятие лицензии GNU автоматически переводит Android в разряд достояний общественности. Даже если Google очень захочет, код этой ОС уже никогда не будет закрытым.

Из первых уст

*10 августа состоялась российская презентация смартфона **HTC Hero**, первого «андроида», официально поступившего в продажу на российском рынке (карт-бланш на его распространение получил сотовый оператор «МТС»). Мы не смогли оставить это событие в стороне и побеседовали с региональным директором HTC в России и СНГ **Скоттом Ченгом** (Scott Cheng).*

Добрый день, Скотт! Если верить статистике, ваша компания уверенно чувствует себя на рынке мобильных устройств. Однако в мире все-таки кризис, и конца-края ему пока не видно. Почему же основой для новых устройств компании была выбрана столь юная и экспериментальная система, как Android?

HTC изначально являлась лидером в области устройств на базе Windows Mobile, и мы нисколько не планируем уходить с этого рынка. Выпуск новых устройств на базе Android совершенно не означает, что мы полностью переходим на эту платформу. Android — это, с одной стороны, альтернатива, а с другой — возможность привлечь больше людей, которые будут использовать наше устройство не для бизнеса (как многие пользователи Windows Mobile устройств), а для повседневной жизни, общения в Сети и т.д.

Смартфоны HTC на базе Android весьма недешевы. Планируете ли вы выпускать бюджетные модели?

К сожалению, мы не можем раскрыть конкретных данных по будущим моделям и их ценам, но хочу заверить всех, что мы планируем выпустить еще не одно устройство на платформе Android для самых разных сегментов рынка.

Компания Google много говорит о многозадачности Android, конкуренты же стремятся преуменьшить достоинства новой системы. Как в действительности обстоят дела с многозадачностью Android?

С многозадачностью у Android все отлично. Он поддерживает связь с базовой станцией одновременно с любой другой задачей. Кроме того, Android очень сильно завязан на работу в интернете, и все, что делает пользователь, должно выполняться немедленно, без ожидания, пока завершится другая задача.

Приведу несколько примеров. Допустим, вы работаете через EDGE, открываете веб-страницу с большим количеством картинок, нажимаете на кнопку «Дом» и попадаете на начальный экран. Там вы открываете загруженную через push-mail почту и читаете ее, через минуту возвращаетесь к браузеру и видите, что страница уже полностью загружена. Или во время проигрывания музыки в верхней строке появляется уведомление и первые слова нового сообщения, отправленного вам через Skype, который работает в памяти устройства. Или сообщение о новой почте... или заметки в Twitter...

Какими интересными виджетами и софтом, помимо стандартного, оснащены смартфоны HTC Android в коробочной комплектации?

Самое интересное, с нашей точки зрения, — это интерфейс HTC Sense. Он не входит в общий код бесплатной операционной системы и будет доступен только на наших продуктах. Под интерфейсом в данном случае я понимаю меню устройства и часть его дизайна. Мы считаем, что сделали интерфейс HTC Hero самым простым, приятным и удобным для управления.

Что касается виджетов, то их будет целое море. Например, Twitter у нас уже включен в базовую комплектацию и при первом запуске запрашивает логин/пароль либо предлагает зарегистрироваться в этой сети. Не менее интересна и наша телефонная книга — она тоже стала более интерактивной. Мы реализовали новый принцип хранения информации о пользователе: зайдя в его телефонную карточку, можно посмотреть все, что вас с ним связывает: звонки, SMS, e-mail-переписку, обновления на Facebook, фотографии на Flickr и другую личную и контактную информацию.

А какие возможности открывает Android для разработчиков программ для смартфонов HTC? Будет ли возможность самостоятельной установки бесплатного ПО, созданного по лицензии GPL, либо только покупка в Android Market?

Покупка ПО или его загрузка в Android Market — это самый простой способ взаимодействия пользователей и разработчиков. Первые могут в любой момент найти и установить новую программу, вторые — поместить ее туда, где она будет доступна всем и где каждый сможет оценить ее по достоинству. Конечно же, кроме Android Market, программу возможно загрузить из абсолютно любого источника и, скопировав на карту памяти, запустить через браузер. Но мы рекомендуем пользоваться именно магазином — по крайней мере, так мы сможем гарантировать, что приложение было протестировано на совместимость с нашими устройствами.

Серийный андроид

Первая модель телефона на базе Android была презентована меньше года назад — 23 сентября 2008 года. Это было разработанное все той же компанией HTC мобильное устройство **T-Mobile G1** (известное также как **HTC Dream**). Вскоре после выпуска G1 многие производители смартфонов объявили о своем намерении выпустить устройства на базе And-roid — **Motorola**, **Dell**, **Sony Ericsson**, **Samsung** и **Acer** уже анонсировали свои телефоны и коммуникаторы.

На данный момент в продаже можно найти пять «гуглофонов»: модели **Dream**, **Magic** и **Hero** от HTC, а также **Qigi i6** и **Samsung Galaxy**. Разумеется, цифра эта названа без учета низкокачественных, зато очень бойко растущих на отечественном рынке китайских поделок. Если верить заявлениям руководителя мобильного направления Google Энди Рубина, к концу 2009 года нас ждет еще около восемнадцати официально одобренных компанией моделей «гуглофонов». Не слишком-то много для придирчивого выбора, но гораздо лучше того количества, которое мы имеем сейчас.

Отдельного внимания заслуживает и схема распространения платных приложений Android Market. Дело в том, что у каждой платной программы есть не только разработчик, но и «спонсор» — сотовый оператор, заказавший эту самую программу и оплативший стоимость ее разработки. Так вот, когда вы покупаете какое-то приложение в интернет-магазине, 70% отчислений с продажи приложения направляется разработчику, 30% — оператору сотовой связи. AppStore, занимающийся продажей приложений для **iPhone** и **iPod Touch**, держит ровно такой же уровень отчислений, с одним лишь маленьким отличием: 30% идут «в карман» Apple, на поддержку магазина. Google же не получает с продажи приложений совсем ничего.

Внутренний мир роботов

В качестве технической базы для Android разработчики выбрали ядро Linux. Было решено отказаться и от использования виртуальной машины Java из-за проблем с совместимостью (приложения, созданные, например, под Samsung, во многих случаях не работают под Sony Ericsson или Nokia). Java создавала слишком много проблем: на портирование популярной программы под каждую из сотен моделей телефонов уходили месяцы работы, которые можно было бы потратить с большей пользой. Поэтому в Android Java была заменена другой виртуальной машиной — Dalvik. Она весит гораздо меньше, потребляет относительно мало ресурсов и, что самое главное, поддерживается всеми телефонами без исключения. Поэтому любое приложение Android можно запустить на любом устройстве, с ним работающим. По крайней мере, в теории.

Первые фотографии «гуглофона», появившиеся в интернете летом 2008-го, вызвали много шума. Но первое устройство на основе Android увидело свет только в конце года.

HTC Hero — это первый андроид-смартфон, который будет официально продаваться в России. Модель довольно специфическая, но свою аудиторию она найдет.

Android позволяет менять не только заставки и звуки, но и полностью настраивать устройство под себя, добавляя необходимые программы.

Финансовый стимул

В ноябре 2007-го Google решил привлечь внимание разработчиков довольно необычным способом: компания устроила конкурс **Android Developer Challenge** с призовым фондом $10 млн. Участникам предлагалось создать на Android абсолютно любое приложение — лишь бы оно работало и приносило какую-то практическую пользу. Больше всего, как ни странно, было написано клиентов для социальных сетей. На втором месте оказались программы для работы с фотографиями, на третьем — e-mail- и IM-клиенты. И только потом — календари, игры, новости, текстовые редакторы и всяческое переосмысление традиционных пользовательских интерфейсов.

Мероприятия конкурса ADC прошли в 2008 году и закончились награждением 50 финалистов крупными денежными призами. Успех проекта был столь оглушительным, что в мае 2009 года Google объявил о его повторном запуске. Причем призовой фонд ADC2 был увеличен ровно вдвое по сравнению с первым конкурсом и составил $20 млн. К тому моменту, как этот журнал поступит в продажу, на официальном сайте уже можно будет скачать и протестировать первые конкурсные работы.

Сама операционная система тоже отлично масштабируется: опять же, в теории она может работать на любом мобильном устройстве, у которого есть GSM-модуль и сенсорный экран. Частота процессора, количество памяти и прочие характеристики имеют уже второстепенное значение: конечно, не стоит ожидать одной и той же производительности от слабого мобильного телефона и мощного коммуникатора — но, тем не менее, на основе Android можно сделать действительно любое устройство. Пока, правда, все производители Android-телефонов работают только на бизнес-сегмент, разрабатывая многофункциональные, мощные и довольно дорогие девайсы, но уже в начале следующего года ситуация должна измениться, на рынке появятся первые бюджетные Android-телефоны.

Снятся ли андроидам электрояблоки?

Едва появившись на рынке, Android сумел занять достойное место в ряду мобильных операционных систем. **Symbian** он обошел еще на старте, показав гораздо большую масштабируемость системы, простоту загрузки приложений и отсутствие проблем с лицензиями. С **Windows Mobile** справиться было уже гораздо сложнее, но Android все же

HTC, как всегда, разработали собственный сенсорный интерфейс для своего смартфона. Но если он вам не понравится, вы всегда сможете скачать любой другой из Android Market.

Знакомьтесь: Mobile G1, он же HTC Dream. Первый «гуглофон» на планете.

было что противопоставить старой системе: открытый код системы, множество бесплатных приложений, «легкость» самой операционной системы и гораздо более разумный механизм работы с сенсорными экранами.

Сложнее всего сложилась ситуация с **iPhone OS** — уж слишком много общего у этих двух операционок. Да еще и сам анонс платформы Android состоялся всего через четыре месяца после появления в продаже первых моделей **Apple iPhone**, мгновенно завоевавших популярность среди потребителей. Неудивительно, что в интернет-сообществах разгорелись нешуточные споры о том, сможет ли «гуглофон» составить айфону серьезную конкуренцию.

Сегодня вопрос все еще остается открытым. С одной стороны, у Android есть одно неоспоримое преимущество: многофункциональность. Дело в том, что далеко не все приложения iPhone могут работать в фоновом режиме. Как только вы нажимаете на среднюю кнопку, программы закрываются или переходят в режим ожидания: браузер перестает загружать страницы, ICQ-клиент работает только на прием сообщений, игры и загруженные приложения выгружаются, и только плеер с телефоном продолжают работать как ни в чем не бывало. Android же позволяет уводить в фоновый режим все что угодно — и браузеры, и игры, и текстовые редакторы, и мессенджеры. Лишь бы хватило оперативной памяти устройства.

Если к этому преимуществу прибавить отсутствие привязки операционной системы к определенной программе на компьютере (у Android нет такой прочной связи с программами, как у iPhone — с iTunes) и отличную работу с multitouch, из Android получается довольно сильный конкурент iPhone OS, способный победить эту операционную систему в любом соревновании… Но только не все так просто — Android, как и всякая мобильная платформа, зависима от устройства, на котором она работает. И если iPhone представляет собой уже законченный и неплохо раскрученный продукт, то рынок Android-систем все еще находится в зачаточном состоянии.

Другие устройства на базе Android

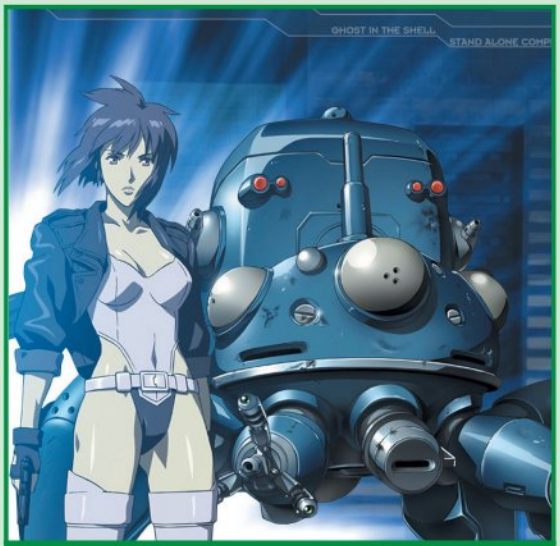
Несмотря на то что Android в первую очередь платформа для производства мобильных телефонов, на ее основе способны работать и другие гаджеты. Например, **ZiiLABS** (дочерняя компания мультимедийного гиганта **Creative Technology**) недавно объявила о выпуске **ZII EGG** — медиаплеера с сенсорным дисплеем. Любители-энтузиасты тоже приложили руку к портированию системы Android на устройства, где она изначально не предусматривалась. Так, например, Android появился на нетбуках **Asus Eee PC** (701 и 1000H), телефонах **Motorola A1200**, **HTC Vogue** и **Openmoko Neo** и даже на двух коммуникаторах **Nokia** (**N810** и **N770**), хотя сама финская компания, как известно, не планирует использовать Android в своих телефонах, отдавая предпочтение партнерской разработке — **Symbian**.

Не тут-то было?

Главная проблема Android-устройств в данный момент — их экспериментальность. Производители телефонов не очень хорошо представляют себе рынок, на котором можно продать эту операционную систему, и бросаются из крайности в крайность — то предлагают откровенно сырые дешевые поделки, то вдруг замахиваются на дизайнерские смартфоны для бизнесменов, стоящие баснословных денег. Вот, к примеру, iPhone 3GS (16 Гб) без контракта с сотовым оператором обойдется покупателю в $600 (примерно 19 000 руб.), в то время как «гуглофон» **HTC Hero**, укомплектованный всего лишь карточкой памяти на 2 Гб, без контракта стоит на $100 дороже. В рамках ценовой категории разница вроде бы небольшая, но она тем не менее становится очень весомым аргументом для покупателя в пользу устройства от Apple. В итоге такие экспериментальные девайсы покупают единицы — те, кто точно знает, что такое Android и зачем он им нужен.

К счастью, постепенно ситуация выравнивается: дешевеют комплектующие, продаются старые модели, и уже очень скоро мы увидим вполне доступные Android-устройства и

Главный конкурент «гуглофона» — несомненно, iPhone. Пока что «яблоки» побеждают и брендом, и ценой, но как долго Apple удастся сохранить лидирующие позиции?



Занятный факт: история появления разумных машин во вселенной Ghost in the Shell началась с операционной системы по имени «Андроид»…

на российском рынке. Так, например, тайваньская корпорация **High Tech Computer** (HTC) вскоре запустит в продажу бюджетный смартфон **HTC Click** (его ожидаемая цена — $280-320), а китайская компания **Rockchip**, выпускающая микросхемы для портативных медиаплееров, готовится представить новый недорогой чипсет **RK2808**, оснащенный поддержкой Android, — эта разработка, как ожидают эксперты, позволит еще больше снизить цены на устройства.

Китайская черепаха

В интернете бытует мнение о недоработанности системы Android, «сыром» статусе и слабой конкурентоспособности (в частности — по сравнению с iPhone). В этом, несомненно, есть доля правды, однако хотелось бы напомнить о разнице в подходах Apple и Google к разработке своих платформ. Apple iPhone появился на рынке в 2005 году и за прошедшие три года сменил уже три поколения устройств и пережил три крупных обновления, фактически перекроивших его операционную систему. А, например, проект **Google Mail**, будучи лучшим почтовым веб-интерфейсом на протяжении последних 5 лет, лишь в 2007-м вышел из бета-статуса. Таким образом, Google дает возможность в реальном времени отслеживать версии и изменения, в то время как Apple до последнего держит разработки в «закрытых цехах», чтобы обкатать и оттестировать все что можно — и сразу выпустить коммерчески самостоятельный продукт. Трудно спорить, какой из двух подходов лучше, — это покажет только время. «Мы похожи на китайскую морскую черепаху, — сказал както в интервью журналистам руководитель мобильного направления Google Энди Рубин. — Мы долго поднимаемся в гору, но зато в процессе эволюции наши устройства становятся лишь совершеннее, в то время как большинство конкурентов попросту вымирает».

Google определенно не планирует останавливаться в развитии: в конце июля этого года была выпущена девелоперская версия программной платформы Android 2.0 под кодовым названием **Donut**. Пока что «Пончик» работает нестабильно и пригоден разве что для ознакомления, зато способен дать представление о новых функциях, которые мы сможем увидеть в финальном релизе. Изменились и улучшились практически все элементы системы, однако основной акцент в Donut сделан на поисковых возможностях. Например, появилась возможность одновременно искать информацию в памяти устройства и в интернете. А для навигации по списку контактов и медиатеке можно использовать рукописный ввод.

Кроме того, во второй версии Android появилась поддержка сенсорной технологии multitouch на уровне системы (до сих пор она работала лишь в отдельных приложениях), функция голосового воспроизведения текста, автоматическое резервное копирование и новое приложение для камеры. Ожидается реализация поддержки сетей стандарта CDMA, и, что особенно приятно, вырастет производительность. Кстати, несмотря на то что Android 2.0 еще не готов к полноценному запуску, шведско-японский концерн Sony Ericsson уже успел объявить о намерении выпустить коммуникаторы на базе Donut. ■

Поиграй с андроидом!

Как только появляется новая мобильная платформа, тут же находятся энтузиасты, пишущие или адаптирующие под эту платформу игры. Разумеется, никакого игрового прорыва от Android ждать не стоит, но тем не менее в магазине появилось уже несколько мини-игр: в основном аркады, головоломки и карточные забавы. Выбор небольшой, но задатки у платформы определенно есть: на том же HTC Dream существует предустановленный автосимулятор **City Stage** с весьма неплохой графикой. Более того, существуют отдельные версии **Quake** и **Doom**, специально адаптированные под эту платформу! Поддержка 3D-графики на Android осуществляется сопроцессором **Qualcomm**.

СВЕЖИЕ ТЕХНОЛОГИИ

...или Несколько слов об игровой платформе Intel P55

Павел Шубский

Взаимоотношения компаний **Intel** и **NVIDIA** на протяжении последних лет сложно назвать теплыми. Напряженная атмосфера, постоянные публичные обвинения во всех смертных грехах, почти официальные едкости и колкости в адрес друг друга, отказы в лицензировании ключевых технологий — все это не слишком-то похоже на дружбу. Небольшой перерыв в конце прошлого года — появление поддержки **NVIDIA SLI** в дорогих материнских платах на основе **Intel X58** — быстро сменила новая потасовка, едва не закончившаяся серьезным судебным разбирательством. В итоге у NVIDIA до сих пор нет лицензии на производство материнских плат для процессоров **Intel Bloomfield** (**Core i7** для разъема **Socket 1366**), а Intel все еще не может поддерживать SLI в удобной для всех форме — причем всем своим модельным рядом чипсетов.

Казалось бы, помирить гигантов компьютерного рынка не сможет уже ничто, ведь компании не собирались идти ни на какие уступки. Холодная война идет своим чередом, соперничество на рынке мобильных платформ только обостряет ее день ото дня... в общем, несложно себе представить, каково было удивление IT-прессы, когда NVIDIA анонсировала концепцию **Power of 3**. Intel и NVIDIA помирились? Объединили усилия, чтобы представить миру продвинутую игровую платформу с поддержкой самых современных технологий? Что-то тут явно нечисто!

Враг моего врага...

Никакого сотрудничества Intel и NVIDIA могло бы не случиться, если бы вовремя не активизировалась компания **AMD**. В начале года разработчик процессоров и чипсетов выкатил полноценную игровую платформу под названием **Dragon**: мощный четырехъядерный процессор **AMD Phenom II X4**, оперативная память DDR2/DDR3 на выбор пользователя, видеокарта **ATI Radeon HD 4870** (или даже более мощная **Radeon HD 4890**) — в общем, разошлись не на шутку. В основу платформы лег продвинутый чипсет **AMD 790GX** (а позже и 790FX) с поддержкой технологии разгона **AMD OverDrive**, двумя разъемами для **CrossFireX**, встроенным графическим ядром и различными функциями энергосбережения.

Установив одну видеокарту, можно было существенно ускорить производительность в играх, докупив вторую. Добавьте к этому поддержку гибридного объединения мощностей встроенного графического ядра и полноценной видеокарты при помощи **Hybrid CrossFireX** и получите весьма неплохую функциональность за не слишком большие деньги — разбивать свинью-копилку для покупки нового компьютера не придется.

Независимые тесты быстро подтвердили состоятельность платформы **AMD Dragon** — компьютеры на ее основе обеспечивали приличную производительность в играх. В большинстве случаев, правда, скорость упиралась в видеокарту, но и этот недостаток можно исправить покупкой второй карточки для связки CrossFire. Производители материнских плат разработали для новой платформы множество недорогих моделей, которые приглянулись игрокам с ограниченным бюджетом, на оверклокерском сайте ***ripping.org*** стали один за другим появляться результаты удачного разгона процессоров AMD Phenom. А еще позже пытливые умы догадались разблокировать отключенное четвертое ядро в трехъядерных **AMD Phenom II X3** — и колесо фортуны, наконец, закрутилось в нужном направлении. О платформе AMD заговорили, продажи пошли вверх.

Убить дракона?

Intel оказалась в довольно безрадостном положении — ответить на натиск AMD ей было попросту нечем. Связка двух сверхдорогих компонентов — материнских плат на основе Intel X58 и четырехъядерных процессоров Intel Core i7 — не могла удовлетворить по-

Материнские платы на основе чипсета AMD 790GX приглянулись оверклокерам и стали основой для многих экспериментов.

Видеокарты ATI Radeon HD 4890 дополнили платформу AMD Dragon — производительности этой модели с лихвой хватает для современных требовательных игр.

требности массовой аудитории, хоть и предлагала все самые продвинутые технологии, включая NVIDIA SLI. Тем более что Core i7 не особенно впечатлили исследователей во время игровых тестов: этот процессор больше подходил для рабочих станций, в играх же его «мускулы» не использовались, а переплачивать за необоснованный понт мало кому понравилось.

Можно было бы, конечно, собрать и продвинуть игровую платформу на основе среднего чипсета **Intel P45** и процессоров **Intel Core 2 Quad**, но только вот материнские платы для них особенной оригинальностью не отличались. Да и подходящей видеокарты для продвижения в паре с платформой на тот момент не было: графические ядра Intel слишком слабы, бренд **ATI Radeon** принадлежит AMD, а сотрудничать с NVIDIA после отказа в лицензировании SLI компании совершенно не хотелось. Ну и, наконец, все перечисленные компоненты были представлены уже достаточно давно — вау-фактором тут и не пахнет, а без него AMD не свергнуть.

У NVIDIA проблемы на тот момент были примерно такими же: не желая разрешать поддержку SLI хоть где-то, кроме как на собственных чипсетах, компания умудрилась… потерять рынок материнских плат для энтузиастов. В то время как мобильные чипы и платформы NVIDIA брали рынок штурмом, в сегменте настольных компьютеров творилась страшная неразбериха — для процессоров AMD выбирали чипсеты AMD, для процессоров Intel существовали популярные чипсеты Intel, а продукты NVIDIA не использовались практически нигде. В таких условиях продвигать технологию SLI, уверяя покупателей в необходимости сразу двух видеокарт, становилось все сложнее и сложнее. И спасти положение могла только неожиданная инновация.

Кто сделал первый шаг к примирению — неизвестно. Но появление новой массовой платформы для игроков (процессоры **Intel Lynnfield — Core i5** и Core i7 для разъема Socket 1156 и чипсеты **Intel P55** с поддержкой всех популярных технологий NVIDIA) пришлась как нельзя кстати. Она получилась достаточно доступной для того, чтобы побороться с «Драконом» за звание выгодной покупки, и в то же время настолько инновационной, что вся необычность детища AMD на ее фоне выглядела уже довольно бледно.

Ну и, конечно, яблоки

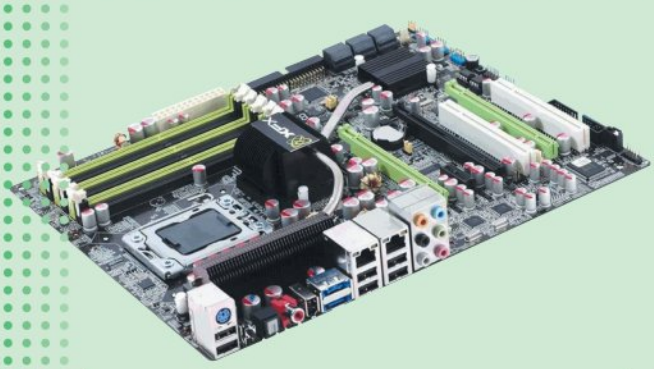
Как-то так получается, что практически все новые концепции, которые различные производители пытаются внедрить, уже были придуманы. Причем не кем-нибудь там, а обладателем самого узнаваемого бренда в мире — компанией **Apple**. Собственно, именно команда Стива Джобса первой придумала идею платформенности — железо для макинтошей всегда специально разрабатывалось и собиралось в единую конструкцию задолго до того, как попадало на глаза покупателю. Долгое время производитель даже не оставлял людям права на апгрейд (то есть на замену менее мощного железа более мощным) — каждая платформа продумывалась столь тщательно, что прокачивать там реально было нечего.

Разгоняя туманы

Появление новой платформы Intel вызвало поначалу немало споров среди специалистов — уж слишком резкие перемены решил устроить рынку компьютерный гигант. Процессоры Lynnfield получили шестнадцать встроенных линий PCIe и научились общаться с оперативной памятью совершенно самостоятельно (подробнее об этом можно прочитать в «Игромании» №10/2009), материнские платы избавились от северного моста — привычный мир просто-таки перевернулся с ног на голову.

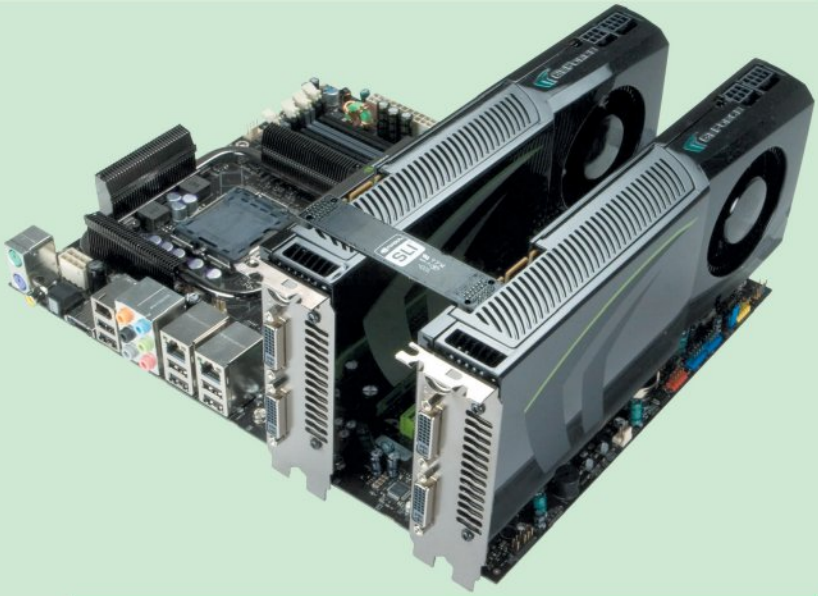
Причем во время релиза самой платформы преимущества такого подхода были, мягко говоря, неочевидны — да, здорово, да, интересно, но зачем? Начало промокампании **Power of 3** расставило все на свои места: нам популярно объяснили смысл каждого изменения, и в скором времени никто уже не сомневался — на руках Intel и NVIDIA оказалась чрезвычайно мощная база для сборки не слишком дорогого и весьма производительного игрового компьютера. И, к счастью, под словом «производительность» на этот раз понимается не столько скорость обработки игр (хотя и это тоже), сколько поддерживаемые технологии.

Мы получили долгожданную поддержку SLI на материнских платах среднего ценового сегмента. Раньше за подобную модель с парой разъемов PCIe x16 и заветным логотипом на коробке нужно было выложить не менее $200 — теперь же поддерживать NVIDIA SLI в том или ином виде смогут все материнские платы на основе Intel P55. Для реализации



Чипсет Intel X58 занимает почетное место среди самых дорогих комплектующих компьютера. При этом большая часть его особенностей обычным игрокам ни к чему.

Маркетологи NVIDIA считают видеокарту GeForce GTX 275 наиболее пригодной для среднего игрового компьютера.



Отныне для того, чтобы собрать компьютер с двумя видеокартами, вовсе необязательно покупать дорогущую материнскую плату на основе чипсета NVIDIA.

SLI начального уровня производителям больше не нужно устанавливать дополнительные греющиеся мосты — процессоры Lynnfield самостоятельно сконфигурируют свой шестнадцатиканальный контроллер PCIe и свяжутся с видеокартами (два канала по восемь линий в каждом).

Разумеется, для пары самых производительных двухчиповых видеокарт восьми линий PCIe будет недостаточно — специально для работы с ними на рынке появятся платы с предустановленным мостом NVIDIA NF200, который будет обеспечивать дополнительные линии. Этот же мост будет использоваться в платах с тремя разъемами PCIe x16 для организации 3-way SLI.

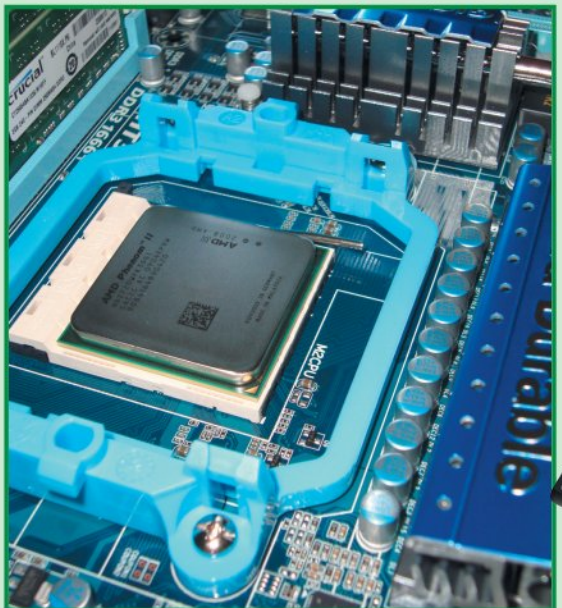
Компания NVIDIA убила сразу двух зайцев: с одной стороны, поддержка SLI популяризует успевшие изрядно подвянуть на прилавках видеокарты, с другой — возможность делать практически одинаковые платы для разных ценовых категорий явно понравится производителям-партнерам и работать с NVIDIA они будут активнее. Ну а если стратегия окажется недостаточно выгодной — что ж, у NVIDIA есть и еще один козырь в рукаве.

Ближе к реальности

Когда первые материнские платы P55 только-только разослали по редакциям IT-журналов, все страшно удивлялись: зачем на такой новой, такой инновационной плате установлен разъем PCIe x4? Кто и что будет туда вставлять? Кто-то усмехался в бороду, кто-то писал язвительные комментарии о несовершенстве бытия и нежелании смотреть в будущее. А в итоге оказалось, что разъем-то установлен не просто так, а с глубоким смыслом.

По задумке Intel и NVIDIA туда должна быть установлена специальная дополнительная видеокарта, которая займется… расчетами **PhysX**. Да-да, именно так: компания NVIDIA наконец-то занялась и «железным пиаром» своих физических ускорителей! Драйверы **ForceWare** разделят нагрузку и перенаправят физические расчеты ко второй видеокарте, тогда как первая займется обработкой графики в обычном режиме: например, **GeForce GTX 275** можно использовать в качестве основной видеокарты, а в разъем PCIe x4 установить что-нибудь не слабее GeForce 9800 GT (менее мощные модели просто не справятся с нагрузкой). При этом мы получим игровой компьютер, способный сравниться по производительности с топовыми сборками, но стоящий при этом не больше $1200.

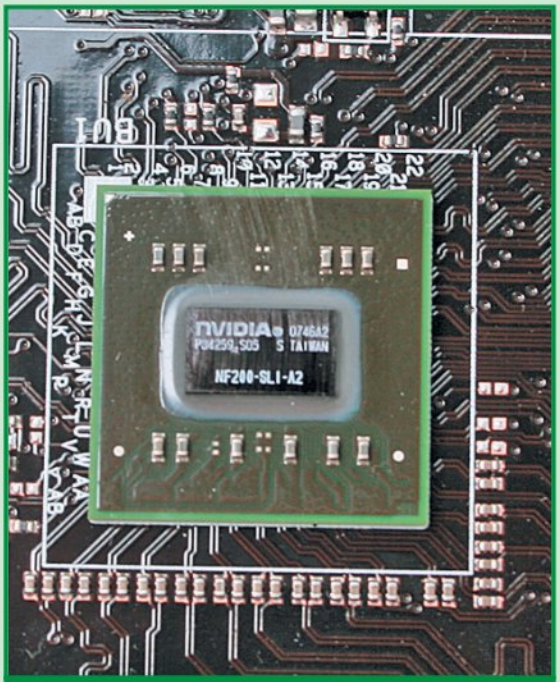
Материнские платы с дополнительным разъемом PCIe x4 и поддержкой выделенного акселератора для обработки физических спецэффектов получат логотип **NVIDIA PhysX Ready**. Выпуск первых из них, кстати,



Трехъядерные процессоры AMD Phenom II X3 стали еще популярнее после того, как оверклокеры научились включать заблокированное ядро в два действия.

Компания AMD успела разрекламировать платформу Dragon и начать продавать системы до того, как Intel с NVIDIA представили конкурента. Надо полагать, вскоре платформа окажется никому не нужна.

Мощные модификации Intel P55 предложат целых три разъема PCIe x16. Желающим получить такую материнку стоит начать копить деньги прямо сейчас.



Этот маленький чип способен обеспечить несколько дополнительных линий PCIe для самых мощных конфигураций.

приурочен к выходу игры **Batman: Arkham Asylum** — самой свежей демонстрации возможностей PhysX на сегодняшний день. Детище **Rocksteady** расцветает при работе в паре с современными видеокартами NVIDIA: по полу аркхемской лечебницы начинают летать газеты, на перегородках развевается интерактивная ткань, пар из труб красиво обволакивает главного героя (и здорово мешает ему ориентироваться в пространстве), из переборок реалистично сыплются искры, от стен и пола отваливаются куски кафеля.... А использование дополнительной **GeForce 9800 GT** для обработки физики увеличивает производительность всей этой красоты на 40%.

Пока что игр с PhysX, конечно, не очень много, но практика последних лет показывает, что количество их растет в геометрической прогрессии — сегодня технологию поддерживают 13 крупных игровых проектов, а в следующем году их количество увеличится до 24. Кстати, преимущество от поддержки SLI и PhysX Ready могут получить не только игры — ведь есть еще и стремительно прогрессирующая технология **NVIDIA CUDA**, занимающаяся расчетами общего назначения силами графического процессора (о которой мы тоже писали в «Игромании» №10/2009).

1:2 в пользу Intel

Судя по всему, эра продажи разрозненных комплектующих благополучно заканчивается. Теперь в моде полноценные платформы, в которых все компоненты подогнаны друг к другу настолько, что в нужном сочетании увеличивают производительность системы в несколько раз. Компания AMD продемонстрировала успешность концепции на своем примере — и Intel с NVIDIA не оставалось ничего, кроме как закрыть глаза на свои распри и начать работать сообща.

Получилось ли у давних соперников представить полноценную платформу? На наш взгляд — да, получилось. Что характерно, AMD при этом осталась не у дел. Как бы хороша и универсальна ни была платформа Dragon, предоставить тот же набор функций, что и Power of 3, она не в состоянии. На стороне Intel и NVIDIA вот уже в который раз оказался существенный технологический перевес. Интересно, чем на это ответят «красные»? ■

Старушка GeForce 9800 GT еще способна показать класс в виде выделенного акселератора физических спецэффектов. Благо стоят видеокарты совсем недорого.

Новую платформу «пиарит» игра Batman: Arkham Asylum. По замыслу NVIDIA именно она должна убедить всех в необходимости срочно обновлять материнские карты до PhysX Ready (а заодно и покупать новенькие видеокарты с бэтменовской символикой).

Все включено

Тестирование моноблоков

Александр Карпушев

В середине семидесятых годов прошлого столетия мало кому тогда известный Стив Возняк собрал свой первый компьютер для рядовых покупателей и предложил его схему компании **Hewlett-Packard**. Сделка сорвалась: руководство HP не верило в саму идею домашних компьютеров. Прошло тридцать с лишним лет, и вот уже HP, и не только они, но и **Acer**, **Sony**, **Lenovo**, **MSI** и многие-многие другие вслед за **Apple** начинают выпускать самый одомашненный вариант настольных компьютеров — **All-in-One PC**. Категорию компьютеров, максимально приближенных к разряду бытовых устройств. Везде, где наблюдается дефицит свободного пространства и свободных средств — в небольших офисах, на административных стойках, в приемных руководителя, в наших квартирах, — найдется место компактному, экономичному и бесшумному компьютеру.

Все-в-одном

Как это часто бывает, когда один сказал, другой переписал, а третий не глядя утвердил, сегодня наблюдается брожение противоречивой информации в головах людей. Одни понятия подменяются другими. Так что для начала давайте разберемся с терминологией.

Моноблок — это персональный компьютер, у которого, грубо говоря, системный блок интегрирован в монитор. Первый коммерческий экземпляр моноблочного компьютера появился в 1998 году, это был **Apple iMac**. ЖК-матрицы в то время были очень дороги, поэтому первые iMac были оснащены 15" CRT-мониторами и выглядели как портативные телевизоры. Конструкция моноблока такова, что единственные дополнительные устройства, которые нужны для работы, — это мышка и клавиатура. Даже модули беспроводной связи и CD/DVD-привод уже встроены в корпус.

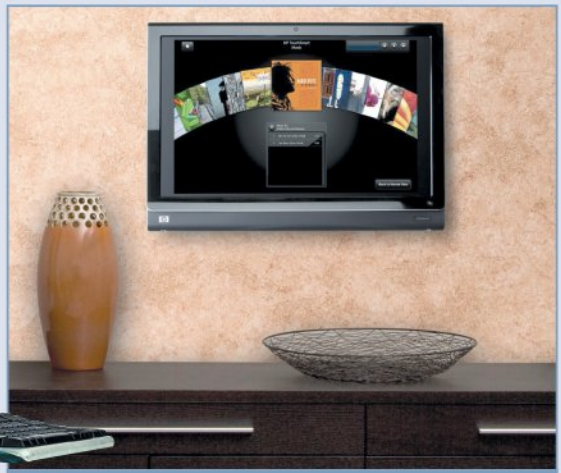
Кстати, самый первый домашний компьютер типа All-in-One до сих пор остается эталоном стиля и качества. Помешанные на минимализме дизайнеры Apple создали настоящее произведение искусства, отдельные элементы которого сегодня присутствуют практически в любом моноблоке. К тому же iMac — компьютер весьма экологичный: корпус последней вышедшей версии состоит всего из двух материалов: алюминия и стекла. На данный момент в продаже можно встретить одну версию iMac с 20" дисплеем и три модификации с диагональю 24". Чего ему действительно не хватает (да и то это мнение сугубо субъективное), так это сенсорного экрана, который успешно встраивают в свои модели новые производители моноблоков.

Идея All-in-One пришлась по душе американским покупателям, проголосовавшим за инновацию своими деньгами. Ступень за ступенью iMac эволюционировал в идеальный инструмент для художников, дизайнеров и верстальщиков: помимо отличного специализированного софта, они получили огромный дисплей, минимум проводов и полную свободу для ног (не нужно ставить системник под стол).

Так уж вышло, что до осени 2008-го iMac господствовал на рынке моноблоков (собственно, и рынка-то как такового не было). Но в ноябре прошлого года мы смогли своими руками потрогать первый коммерческий образец All-in-One PC на базе 64-битной Windows Vista **HP TouchSmart IQ512ru**. Двухъядерный процессор в 2 ГГц, 4 Гб оперативной памяти, 500 Гб HDD, Bluetooth и Wi-Fi (g/n). Производительность TouchSmart была на уровне мультимедийного ноутбука высшей категории.

Но и это еще не все. В HP тогда посчитали, что домашний компьютер должен быть не только компактным, но и обязательно сенсор-

Родоначальник All-in-One PC, Apple iMac. Элегантный, простой, компактный (ну, по сравнению с обычными компьютерами).



Компьютеры серии «все включено» часто можно не только ставить на стол, но и носить с собой. Или вешать на стену.

ным. Вы видели бурную реакцию людей на презентацию сенсорного интерфейса первой версии **iPhone**? Вот тогда-то идея прикосновений поработила умы производителей. Сенсорность де-факто стала синонимом «интуитивно понятного интерфейса». Кнопки — сложно. А в экран тыкать и пальцами фотки раздвигать — вот это просто. Лишь бы прикосновения на большом экране обрабатывались быстро и точно.

Конкуренты HP не заставили себя долго ждать. Наступила эра неттопов.

Большой экран за те же деньги

Термин неттоп (nettop) неразрывно связан с компанией **Intel**, ведь именно она предложила его широкой общественности во время анонса процессоров **Atom**, которые по замыслам процессорного гиганта должны были стать (и стали) основной базой для создания неттопов. Стационарные аналоги нетбуков — миниатюрных ноутбуков для работы в Сети и с офисными приложениями, неттопы позиционировались Intel как недорогие компьютеры компактных размеров с низким энергопотреблением. Они не требуют активного охлаждения и работают под управлением оптимизированных Windows или Linux. Винчестеры с подвижными деталями заменяются на SSD, твердотельные накопители.

Благодатную почву для высадки неттопов подготовили более чем успешные продажи нетбуков, устройств из низшего ценового диапазона с дисплеями менее 12". Но нетбуки были и остаются инструментом для работы «в дороге». Для домашнего и офисного использования они не годятся: слишком маленький дисплей и недостаточная мощность. Нужна была более мощная начинка и экран размером от 15". Так что появление дешевых All-in-One PC стало всего лишь делом времени.

Неттопы — устройства из той же ценовой категории, что и нетбуки (до 15 000 руб), которая психологически воспринимается как низкая, но заточенные под самые распространенные повседневные задачи дома или в офисе. Посудите сами, что выберет родитель своему нерадивому чаду или руководитель компании, всеми силами старающийся оптимизировать бюджет? Мощный компьютер, который надо собирать по частям, или такой же мощный, но All-in-One PC, или неттоп, который уже собран, полностью готов к работе, не занимает много места и легко переносится? А главное, он еще и до неприличия дешев…

Общение, обучение, веб-серфинг, развлечения — с этими задачами под силу справиться любому неттопу. Не забудем и о новой тенденции, сопутствующей развитию компьютерной техники, — «гостевом компьютере». Как в былые времена в каждую комнату, включая кухню, мы ставили по телевизору, так сейчас многие ставят по компьютеру или ноутбуку, объединяя их между собой в сеть. Гостевой компьютер не обязательно используется каждый день или даже каждую неделю: понадобился — включили. А поводом могут быть друзья, оставшиеся на пару дней, или приехавшие погостить родственники, которым радушные хозяева предоставляют готовый к работе компьютер с минимальным необходимым набором программ, доступом в интернет и к домашнему медиасерверу.

Самый маленький

Неттопы бывают не только моноблоками «все включено», с сенсорными мониторами и беспроводными клавиатурами, но и до неприличия миниатюрными системными блоками. Неттоп-коробочку размещают рядом с монитором или на его задней панели (там даже есть специальные крепления) — получается бюджетный гостевой компьютер.

Модель **Fit-PC2** израильской компании **CompuLab** вполне может претендовать на роль самого маленького безмониторного неттопа в мире, работающего на базе процессора Intel Atom. Маленькая коробочка весит 307 г, а ее размеры (101x115x27 мм) меньше, чем у внешнего HDD.

Fit-PC2 оснащен процессором Atom Z-серии с частотой 1,1 или 1,6 ГГц, чипсетом US15W и гигабайтом оперативной памяти DDR2-533. В качестве носителя информации используется 2,5-дюймовый винчестер или SSD-диск. Коммуникационные возможности неттопа представлены модулем Wi-Fi (b/g), шестью портами USB 2.0, miniSD, DVI-выходом, инфракрасным портом, разъемом mini-DVI и сетевым адаптером Ethernet.

Алюминиевый корпус неттопа прекрасно рассеивает тепло, поэтому вентиляторов в системе нет и она практически бесшумна. В рабочем режиме неттоп потребляет до 6 Вт энергии, в режиме просмотра HD-видео H.264 с качеством 1080p — меньше 8 Вт. Новинку выпускают с операционной системой Windows XP или Ubuntu Linux. В базовой комплектации устройство стоит $235.

Лед тронулся

В 2008 году из 31,5 млн персональных компьютеров, поставленных в США, только 1,9 млн составили All-in-One PC — столь скромный процент стал результатом высокой цены мощных моноблоков. Но вот появились бюджетные решения в лице неттопов на базе процессоров Intel Atom, и эксперты по всему миру ожидают увеличения доли перспективного формфактора. Что, конечно, отнюдь не означает скорую смерть классических системных блоков и мультимедийных моноблоков. Просто множество All-in-One наконец-то превратилось в полноценный самостоятельный рынок, и теперь уже всякий желающий сможет подобрать себе аккуратный, не занимающий много места компьютер под свои персональные задачи, свой стиль и свой кошелек.

Ну а для того, чтобы вы могли составить представление о новом рынке, из всего множества подобных устройств мы отобрали несколько наиболее интересных экземпляров

Неттопы часто заменяют собой домашние ноутбуки, не уступая им ни в компактности, ни в производительности, ни в эргономичности.

All-in-One PC — это компьютер, собранный в мониторе. Главная проблема такого компьютера — охлаждение, главная прелесть — компактность.

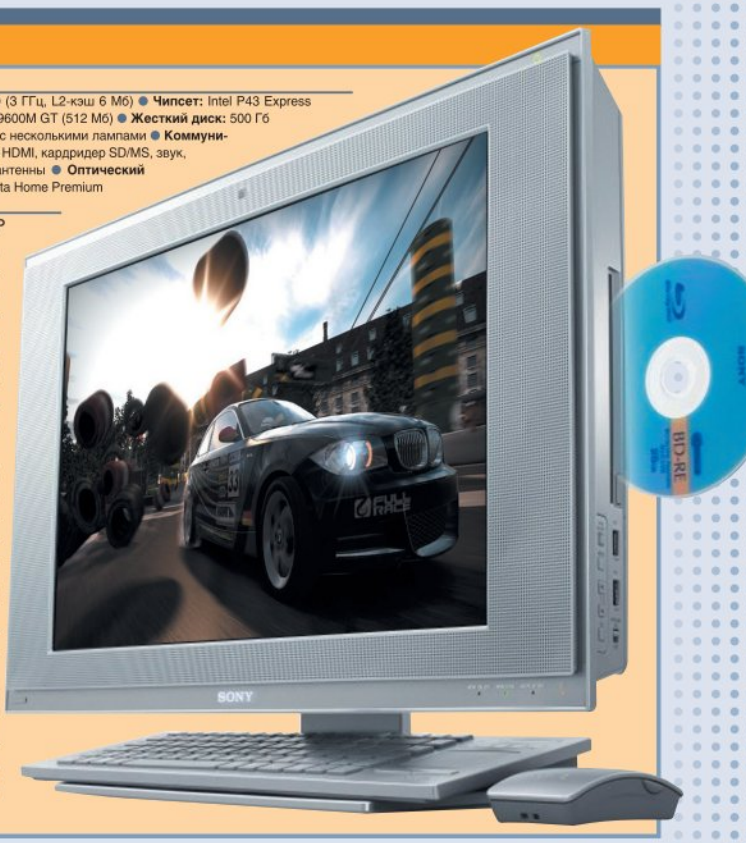
HP TouchSmart IQ512ru

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Core 2 Duo T5850 (2,16 ГГц, L2-кэш 2 Мб) ● **Чипсет:** Intel GM965 ● **Память:** DDR2-800, 4 Гб ● **Графическая подсистема:** NVIDIA GeForce 9300M GS (256 Мб) ● **Жесткий диск:** Samsung HD501LT, 3,5 дюйма, 500 Гб SATA (300 Мбит/с, 7200 об/мин) ● **Дисплей:** 22 дюйма, WSXGA+ (1680x1050), сенсорный ● **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0+EDR, LAN ● **Разъемы:** 5x USB 2.0, кардридер 5-in-1 (MMC/SD/SDHC/MS/xD), 2x Audio In, 2x Audio Out, IEEE 1394 FireWire (4-контактный), RJ45, S-Video, S/PDIF (RCA) ● **Оптический диск:** DVD-RW DL ● **Операционная система:** Windows Vista Home Premium 64-бит ● **Габариты:** 535x442x84 мм ● **Вес:** 10,7 кг ● **Цена:** 40 000 руб.

Моноблок **HP TouchSmart** можно повесить на стену — и домашний кинотеатр готов. Он снабжен сенсорным интерфейсом с поддержкой multitouch — практически таким же, как в iPhone. Простые прикосновения, разведение и сведение пальцев, выделение и перетаскивание элементов меню — все есть. При этом совершенно не важно, чем трогать экран TouchSmart, который чутко отзывается и на ладонь, и на палец, и на стилус. Помимо перетаскиваний иконок и запуска приложений прикосновением, интерфейс позволяет рисовать пальцами или стилусом в графических редакторах, оставлять заметки на экране, быстро и эффективно работать с файловой структурой. Кроме того, для работы с мультимедиа и веб-серфинга HP придумали специальный интерфейс с огромными элементами, полностью адаптированный под касательное управление. Активировать его можно, ткнув в ярлык на рабочем столе либо нажав на кнопку под экраном.

Мощная начинка позволяет HP TouchSmart полноценно работать с графикой и мультимедиа и даже запускать требовательные игры. Полноценный современный компьютер, в общем. И все бы ничего, но цену на HP TouchSmart даже с учетом постепенного падения демократичной не назовешь, поэтому до сих пор он остается красивой и модной игрушкой для богатых.

Sony VAIO VGC-LV2SRJ



Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, L2-кэш 6 Мб) ● **Чипсет:** Intel P43 Express ● **Память:** DDR2-800, 4 Гб ● **Графическая подсистема:** NVIDIA GeForce 9600M GT (512 Мб) ● **Жесткий диск:** 500 Гб SATA (7200 об/мин) ● **Дисплей:** 24 дюйма, WSXGA+ (1920x1200), X-black с несколькими лампами ● **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.1+EDR, LAN ● **Разъемы:** 5x USB 2.0, 1x HDMI, кардридер SD/MS, звук, IEEE 1394 FireWire (4-контактный), RJ45, S-Video, S/PDIF, вход для ТВ-антенны ● **Оптический диск:** Blu-ray Disc (чтение/запись) ● **Операционная система:** Windows Vista Home Premium 64-бит ● **Габариты:** 675x467x175 мм ● **Вес:** 15,4 кг ● **Цена:** 67 000 руб.

Моноблок **Sony VAIO** линейки **LV** стоит дороже, чем HP TouchSmart, но отрабатывает каждый вложенный в покупку рубль. Начнем с того, что в компьютер встроен привод Blu-ray с возможностью не только чтения, но и записи дисков. При этом никто не мешает подключить Sony VAIO LV к HD-телевизору или плазменной панели с широченной диагональю через выходной разъем HDMI, если вдруг фирменное качество 24" монитора Full HD X-black с шестью лампами подсветки в формате 16:10 вас не устроит. А через входной разъем HDMI к монитору можно подключить игровую консоль.

Встроенная 2.1-аудиосистема с сабвуфером неплохо справляется со своей задачей, но меломаны должны оценить возможность использования внешней 5.1-аудиосистемы, а киноманы — оптические выходные разъемы, посредством которых легко и просто подключить компьютер к обычному домашнему кинотеатру. Есть также и двойной аналого-цифровой ТВ-тюнер, который решает сразу две задачи: просмотр цифровых и аналоговых телепрограмм наземного вещания в любом месте помещения и запись одного канала во время просмотра другого.

Отдельный плюс — очень низкий уровень шума. Как и большинство моноблоков японского гиганта, VAIO LV создавался для домашнего использования, поэтому работает он очень тихо. Специальная конструкция корпуса и хорошее охлаждение сводит к минимуму вибрации и шумы.

MSI Wind Top AE1900

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom 230 (1,6 ГГц) ● **Чипсет:** Intel 945GC+ICH7 ● **Память:** DDR2-533, 1 Гб ● **Графическая подсистема:** Intel GMA950 ● **Жесткий диск:** 2,5 дюйма, 160 Гб SATA ● **Дисплей:** 18,5 дюйма, WXGA (1366x768), сенсорный ● **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11 b/g/n, LAN ● **Разъемы:** 4x USB 2.0, кардридер 4-in-1 (MMC/SD/MS/xD), звук, RJ45 ● **Оптический диск:** DVD-RW ● **Операционная система:** Windows XP Home ● **Габариты:** 476x365x49 мм ● **Вес:** 4,75 кг ● **Цена:** 24 000 руб.

All-in-One неттоп **MSI Wind Top AE1900** не может похвастаться ни изысканным стилем HP TouchSmart, ни навороченностью Sony VAIO LV. Но от него этого и не требуется, поскольку находятся указанные модели в разных весовых категориях. Компьютер MSI — стационарный вариант нетбука для дома или офиса. Причем скорее все-таки для дома, поскольку сам производитель записал его в семейство Entertainment (развлечения). Конечно, не развлечениями едиными живет неттоп — он справится и с большей частью повседневных компьютерных дел: веб-серфинг, обучение, работа с офисными программами.

18,5-дюймовый экран моноблока прикрыт сенсорной панелью, для которой разработана фирменная программная оболочка: задачи в ней скомпонованы по разделам. Названия и содержимое разделов интуитивно понятно и логично: «Работа», «Функция», «Инструмент», «Интернет». Интерфейс настолько дружелюбен, что справиться с запуском фильма сможет даже дедушка, который до первого знакомства с неттопом встречал сенсорные дисплеи лишь у терминалов по оплате счетов. А пропорции экрана 16:9 идеально подходят для просмотра широкоформатных фильмов «без полосок».

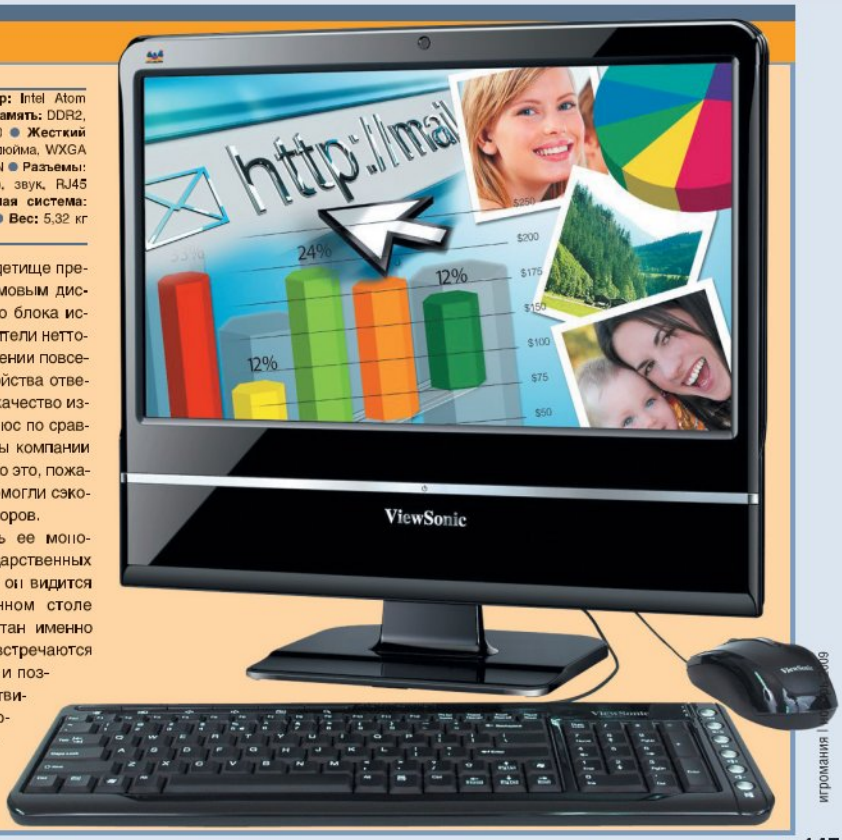
Начинка неттопа потребляет минимальное количество энергии (примерно 35 Вт в рабочем режиме), выделяет небольшое количество тепла и практически бесшумна. Охлаждается компьютер вертикальным протоком воздуха, который поступает в корпус через нижнюю вентиляционную решетку, и выходит через отверстия, расположенные на боковом и верхнем торцах и на задней крышке.

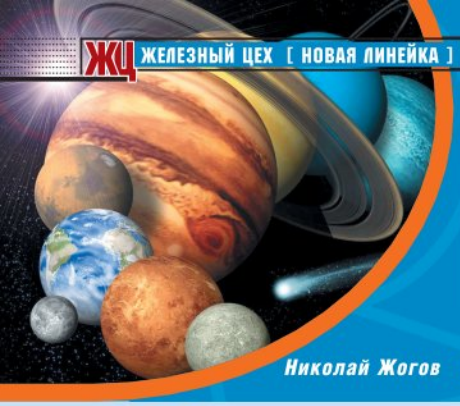
ViewSonic VPC100

Технические характеристики ● **Процессор:** Intel Atom N280 (1,6 ГГц) ● **Чипсет:** Intel 945GSE Express ● **Память:** DDR2, 1 Гб ● **Графическая подсистема:** Intel GMA950 ● **Жесткий диск:** 2,5 дюйма, 160 Гб SATA ● **Дисплей:** 18,5 дюйма, WXGA (1366x768) ● **Коммуникации:** Wi-Fi 802.11 b/g, LAN ● **Разъемы:** 4x USB 2.0, кардридер 4-in-1 (MMC/SD/MS/xD), звук, RJ45 ● **Оптический диск:** DVD-RW ● **Операционная система:** Windows XP Home ● **Габариты:** 450x360x35 мм ● **Вес:** 5,32 кг ● **Цена:** $600.

Компания **ViewSonic** наградила свое детище превосходным широкоформатным 18,5-дюймовым дисплеем. А железо для начинки системного блока использовала то же, что и другие производители неттопов. За экономию электричества при решении повседневных задач и низкую стоимость устройства отвечает «атомный» процессор, одно только качество изображения дает VPC100 неоспоримый плюс по сравнению с конкурентами. Правда, инженеры компании решили обойтись без сенсорного ввода, но это, пожалуй, не очень страшно — нам всего-то помогли сэкономить на чистящих средствах для мониторов.

ViewSonic предлагает устанавливать ее моноблок в малых офисах, магазинах, государственных учреждениях (вроде библиотек), но нам он видится гораздо более уместным на письменном столе школьника. Во-первых, VPC100 рассчитан именно на те задачи, с которыми каждый день встречаются ученики (пристраститься к играм можно и позже), а во-вторых, этот компьютер действительно очень компактен и не займет много места. При этом 18,5 дюйма диагонали дисплея — тот минимум, который необходим для комфортной многочасовой работы.





Парад планет

Новая линейка от Gigabyte

Николай Жогов

Объективной потребности в корпусах формфактора Full Tower у современных людей практически нет, ведь материнские платы стандарта E-ATX — вещь крайне редкая, а для популярных в народе ATX и micro-ATX хватает и обычных Midi Tower. Тем не менее гигантские башни пользуются неизменным спросом среди энтузиастов — ведь в этих корпусах даже самая жаркая и габаритная начинка чувствует себя уютно. Жаль только, что моделей Full Tower на рынке не так уж много — искать приходится долго, так что сам факт появления в российских магазинах новых E-ATX-корпусов заслуживает пристального внимания. А если они при этом еще и качественно сделаны, как **Gigabyte 3D Mars** и **3D Mercury**...

Марсианин

Первый корпус, 3D Mars, можно описать двумя словами: простой и надежный. Никаких дизайнерских изысков у корпуса нет — из интересных внешних деталей в глаза бросается разве что сменная боковая стенка (ее можно сделать прозрачной) и выступ внизу лицевой панели, который не только выполняет декоративную роль, но и улучшает вентиляцию. Платы расширения и оптические приводы крепятся в 3D Mars с помощью прижимных механизмов, отвертка не нужна. А корзина для жестких дисков стыкуется с корпусом при помощи магнитов и может быть установлена двумя различными способами: в первом случае будет комфортнее винчестерам, во втором — воздух будет гулять в «башне» куда свободнее. Блок питания, вопреки нынешним тенденциям, располагается в верхней части корпуса.

Для охлаждения начинки в 3D Mars предусмотрено пять вентиляторов. Три из них обладают синей подсветкой и имеют диаметр 120 мм, размер еще двух составляет 80 мм. Те, что побольше, крепятся на передней и задней панелях: один спереди и два сзади. «Малыши» располагаются на правой панели возле специальной решетки и нагнетают свежий воздух к корзине для HDD. Для экстремалов на задней стенке предусмотрена пара отверстий под шланги от системы водяного охлаждения.

Liquid inside. Solid outside

«Liquid inside. Solid outside»... или, говоря по-русски, «жидкий внутри, твердый снаружи». Именно таким слоганом Gigabyte рекламирует свой корпус 3D Mercury, и, если разобраться, пафосная фраза характеризует эту модель как нельзя лучше. Дело в том, что главная особенность «Меркурия» — наличие встроенной системы водяного охлаждения. Располагается она в верхней части корпуса, над 5,25-дюймовыми отсеками. Те, кому приходилось иметь дело с миниатюрными СВО, на этом месте могут начать морщиться — и будут неправы. Да, компактных систем водяного охлаждения на рынке представлено немало, но почти все они обладают весьма низкой эффективностью. Однако интегрированная в 3D Mercury СВО — это приятное исключение из правил: несмотря на то, что объем циркулирующей в ней жидкости мал, системе по силам обставить лучшие воздушные кулеры.

Секрет прост: устройство учитывает особенности конструкции корпуса и использует их на все сто. Рабочая жидкость передает тепло массивному радиатору, продуваемому двумя 120-мм вентиляторами, при этом холодный воздух поступает через прорези в верхней части «Меркурия», а нагретый выбрасывается через решетку на задней стенке. Эффективность СВО можно корректировать с помощью специального регулятора на передней панели — он отвечает за скорость вращения интегрированных в систему вентиляторов. Правда, если на минимальных оборотах (1000 об/мин) шум практически отсутствует, то вот эксплуатация на предельных 2800 об/мин неизменно приводит к скорым головным болям.

Изначально к СВО подключен всего один водоблок, предназначенный для процессора. Он совместим практически со всеми современными моделями от AMD и Intel (лишь новые семейства Core i7 и Core i5 ему не по плечу). Сверху на водоблок можно установить дополнительный вентилятор, который будет обеспечивать охлаждение околосокетного пространства. Во избежание ЧП на передней панели корпуса располагается индикатор движения жидкости в контуре — если помпа выйдет из строя, вы об этом сразу узнаете. Чуть пониже приютилась шкала, показывающая, сколько жидкости осталось в системе. Заправка осуществляется через отверстие на верхней панели.

■■■

У корпусов компании Gigabyte на российском рынке есть три проблемы: во-первых, их очень мало привозят, во-вторых — они дорогие, в-третьих — о них практически никто ничего не знает. Нет, сам-то бренд у нас уже давно на слуху, но вот только известность среди россиян он завоевал своими материнскими платами. И еще немножко — блоками питания. Но уж точно не корпусами. Вот и получается замкнутый круг: много моделей сразу везти в холодную страну медведей и шапок-ушанок тайваньцам боязно (а вдруг не купят?), а на маленьком модельном ряду далеко не выедешь. Поэтому хитрые маркетологи и решили представить несколько моделей из разных ценовых категорий — чуть-чуть бюджетных, чуть-чуть премиум-класса, парочку для энтузиастов...

Сравнивать между собой рассмотренные два корпуса бессмысленно — они из разных миров. Однако в своей категории каждый из них заслуживает пристального внимания. Так, например, 3D Mars станет отличным выбором для сборки домашнего мультимедийного центра, а 3D Mercury вполне может посоперничать с топовыми корпусами **Cooler Master** и **Floston** — особенно в том, что касается тишины и эффективности охлаждения. ■

Первая ласточка

Тестирование компьютера Depo X5

Денис Поповкин

Технические характеристики ● **Процессор**: Intel Core i7 860 ● **Материнская плата**: Gigabyte P55M-UD2 ● **Видеокарта**: ATI Radeon HD4850 512 Мб ● **Оперативная память**: 2x Kingston DDR3-1333 2 Гб ● **HDD**: Hitachi HDP725050GLA360 500 Гб ● **Корпус**: Depo Midi Tower Black X5 ● **Цена**: 27 990 руб.

Прошло всего два месяца с момента, как **Intel** официально представили свои новые процессоры и на полках магазинов начали появляться первые компьютеры на их основе. Российские сборщики начали новую эру PC осторожно — с бюджетных моделей. Компьютер **Depo X5**, попавший к нам на тестирование первым, представляет собой компромиссную модель: с одной стороны, здесь использован новый чипсет, с другой — присутствуют и не самые производительные, но хорошо зарекомендовавшие себя компоненты.

На стыке технологий

Компьютер собран на основе свежего чипсета **P55**. Процессор — **Intel Core i7 860** (ядро **Lynnfield**). Если вы о нем еще ничего не слышали, то вам будет интересно узнать, что процессоры этого семейства имеют встроенный контроллер DDR3, значительно ускоряющий работу с оперативной памятью. Материнская плата Depo X5 тоже новая: модель **Gigabyte P55M-UD2** была выпущена только в начале сентября, но уже заслужила славу одной из самых быстрых плат на чипсете Intel P55 среди бюджетных решений. На материнке находится два разъема PCIe 16x (правда, один из них работает в режиме 4x) и всего два PCI — такая скромность обусловлена форматом microATX. Зато разъемов SATA здесь целых семь, и все они обмениваются данными с внешними устройствами на скорости 3 Гб/с. Контроллер памяти в процессорах Core i7 способен работать с шестью планками памяти, однако на материнской плате P55M-UD2 всего два разъема DDR3. В Depo X5 два из них заняты планками **Kingston DDR3-1333** 2 Гб, то есть в совокупности вся система обладает 4 Гб оперативной памяти. Этого достаточно для большинства задач, а в случае необходимости можно расширить память до 8 Гб.

На этом парад высоких технологий заканчивается. С видеокартой в Depo решили пока не экспериментировать — установили **ATI Radeon HD4850** 512 Мб. Жесткий диск тоже неплохой: **Hitachi HDP725050GLA360** объемом 500 Гб отличается не самой высокой скоростью чтения/записи данных. И видео, и хард при покупке можно поменять на более дорогие и современные модели.

Шумные соседи

Результаты тестирования нас слегка удивили. От бюджетной модели мы ожидали несколько меньшей производительности. Например, тестовый пакет 3DMark Vantage дал процессору (CPU) 17260 баллов — это выше, чем результат процессоров Core 2. Видеокарта предсказуемо подкачала, но в целом на Depo X5 вполне можно играть в современные игры, хотя и не на максимальных настройках.

И в заключение несколько слов о дизайне. Компьютер от Depo легко отличить по «фирменному» стилю корпуса. Он вписывается в любой интерьер, не занимает много места, но и дизайнерскими решениями не блещет. Простенько и строго. Единственная неприятность: вентиляция в таких корпусах не очень эффективная, зато довольно громкая. Во время наших тестирований температура процессора поднялась с 45 до 64 градусов, а компьютер при этом сильно шумел.

■■■

Depo X5 представляет собой весьма экономичный игровой компьютер. Звезд с неба он, конечно, не хватает, но за такую цену он этого делать и не обязан. Производительность вполне приличная, размеры очень компактные, дизайн симпатичный и неброский, цена очень низкая — что, в сущности, еще нужно? Ну разве что охлаждение потише и видеокарту помощнее, но и с этой проблемой можно разобраться, доплатив еще пару тысяч рублей. ■

3DMARK VANTAGE	
CPU	17260
GPU	6704
Score	7915

PCMARK VANTAGE			
Overall	HDD	Memory	CPU
5467	3191	4581	15250

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ		
Call of Juarez		
	AA x8, AF x16	AA x4, AF x16
1680x1050	31,2	62,6
1920x1080	28	50,3
Resident Evil 5		
	AA x8, AF x16	AA x4, AF x16
1680x1050	42,9	72,7
1920x1080	40,7	70,3

Альтернативное решение

Материнская плата MB Gigabyte GA-GC330UD

Юлия Иванова, Денис Поповкин

Технические характеристики ● **Чипсет:** Intel 945GC ● **Формфактор:** mini-ITX, 170x170 см ● **Частота системной шины:** 533 МГц FSB ● **Сокет:** отсутствует (встроенный процессор Intel Dual Core Atom 330) ● **Интерфейсы:** 2x SATA 3 Гб/с, 2x USB 2.0/1.1, 1x PCI ● **Задняя панель:** 4x USB 2.0/1.1, 2x PS/2, 1x LPT, 1x COM, 1x D-sub, 1x RJ45 LAN, 3x audio (Line-in/Line-out/MIC) ● **Видео:** Intel GMA 950 ● **Звук:** Realtek ALC662 ● **Память:** 1x DDR2 667/533 МГц ● **Цена:** 2720 руб.

Дань моде, стремление к комфорту и прочие веяния времени заставляют производителей железа делать все более и более миниатюрные компьютерные системы — ведь сегодня очень мало людей действительно хотят иметь дома громоздкие корпуса, мигающие сотней цветных лампочек и весящие словно слон. Куда чаще покупатели обращают внимание на сверхкомпактные домашние системы, пусть даже и не самые производительные, зато тихие и аккуратные... Наступает время новых компьютеров, собранных на материнских платах mini-ITX.

Подковать блоху

Компьютерные системы «под ключ» набирают все большую популярность: в самом деле, зачем возиться с подбором процессоров, видеокарт и оперативной памяти, если можно просто купить материнскую плату, в которую все это уже интегрировано?

Первыми ласточками новой концепции были материнки со встроенными видео- и аудиомодулями — они появились аж пять лет назад и за это время успели стать совершенно привычным продуктом. Год назад компания **NVIDIA** сделала еще один шаг в этом направлении — на свет появились системы на основе **NVIDIA ION**, эдакие флакончики «три в одном», состоящие из материнской платы, собственной графики компании и процессора **Intel Atom**. Платформа была уникальна в своем роде, чрезвычайно удобна в эксплуатации и относительно дешева — в общем, популярность завоевала быстро.

Уже через полгода на ее основе было собрано больше дюжины неттопов, четыре нетбука и бесконечное множество домашних компьютеров (хотя на российском рынке, к сожалению, популярность ION была не столь заметна — до нас добралась всего пара устройств из этого списка). Долгое время у NVIDIA ION не было конкурентов вовсе — все-таки свой набор системной логики разрабатывать долго, а на основе реально существующих чипсетов собрать что-то столь же экономичное и эффективное было довольно сложно. И все же альтернатива нашлась: первой составить конкуренцию «зеленому гиганту» решилась тайваньская компания **Gigabyte** со своей материнской платой **GA-GC330UD**.

Внутри и снаружи

Новая система основана на наборе системной логики **Intel i945GC**. Двухъядерный процессор **Intel Atom 330** с тактовой частотой 1,6 ГГц и L2-кэшем на 512 Кб (созданный по 45-нм технологии), интегрированная графика **Intel Graphic Media Accelerator 950**, поддержка SATA второго поколения (скорость передачи данных до 3 Гб/с) — вполне прилично для мультимедийного домашнего компьютера. Для оперативной памяти предусмотрен разъем DDR2 (да, только один), который поддерживает планки до 2 Гб с частотами 667/533 МГц (правда, учитывая, что системная шина (FSB) имеет частоту 533 МГц, ставить память с частотой, отличной от 533 МГц, смысла нет).

Для карт расширения предусмотрен один разъем шины PCI — как бы на всякий случай. Внешние устройства можно подключить при помощи четырех портов USB 2.0/1.1, двух PS/2 (для мышки и клавиатуры), COM и LPT. У платы есть также аналоговый выход D-sub для подключения монитора, Ethernet-порт и разъемы для подключения аудиосистемы или наушников. К сожалению, о цифровых выходах на монитор (DVI или HDMI) можно забыть. Учитывая, что видеокарты PCI уже давно не продаются, а шины PCIe или AGP на материнской плате нет, шансы подключить к плате устройства с такими выходами практически равны нулю.

В цифрах и лицах

Никаких сверхзадач такая система, конечно, решить не сможет, но кино (не HD) покажет, в интернете не зависнет и с офисными приложениями разберется. Что, в общем, и понятно — все-таки перед нами в первую очередь бюджетная плата, созданная для решения самых простых офисно-домашних задач.

Баллы процессора ожидаемо низки по сравнению с привычным «домашним» семейством процессоров **Core 2 Duo** — но при этом вполне приличны по сравнению с процессорами Intel Atom. По крайней мере, те же системы на ION набор GA-GC330UD своим процессором бьет. А вот с графикой у Gigabyte вышла промашка: наш тестовый пакет PCMark05 отказался даже запускать тест видеокарты (поэтому в таблице у GPU вместо баллов стоит прочерк), и, как следствие, общую оценку системе (overall) PCMark выставить не смог — так что тут системе NVIDIA ION заслуженно присуждается призовая медаль.

PCMARK 05				
Overall	HDD	Memory	CPU	GPU
-	4858	2449	1975	-

ТЕМПЕРАТУРНЫЙ ТЕСТ		
T, °C	сред.	макс.
CPU	46	51
GPU	50	72
HDD	41	41

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Memory	OCZ DDR2 1024 Мб PC2 9200
HDD	Samsung SP2004C 200 Гб
Монитор	Acer G24
БП	ASCOT A-600AP

Что касается работы всех прочих интерфейсов, разницы между продуктами NVIDIA и Gigabyte почти нет. Один выигрывает сотые доли процента в скорости работы интернета, другой обгоняет по флангам со своими скоростными SATA — и так по очереди.

Плюс один

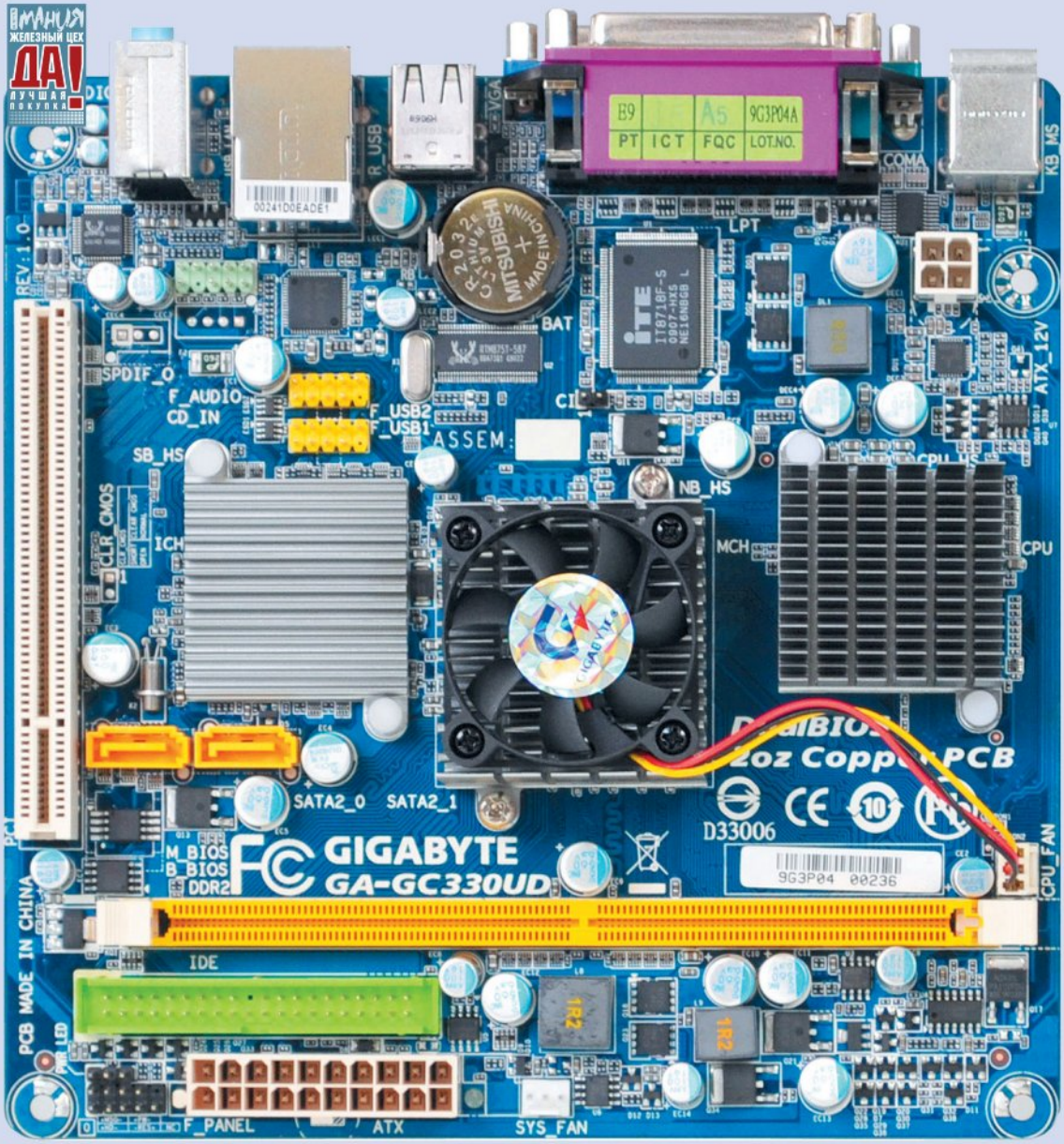
Что ж, с производительностью все понятно, применение новой системы очевидно, цена более чем привлекательна... Однако, прежде чем сделать окончательные выводы и расставить оценки, стоит вспомнить еще об

Еще компактнее!

Изначально стандарт ITX разрабатывался для продвижения процессора VIA C3. Правда, на рынок он так и не попал (по разным причинам, главной из которых, пожалуй, была слишком высокая стоимость технологического процесса), зато широкое распространение получил компактный вариант плат — mini-ITX. На них было удобно собирать практически бесшумные системы, их было просто охлаждать, и, самое главное, они были просто идеально приспособлены для создания компактных домашних систем.

одной важной особенности системы — ее экономичности. Дело в том, что материнская плата GA-GC330UD, так же как и ее старшие сестры из сегмента «разгонных карт», сделана по технологии **Ultra Durable 3** — то есть имеет повышенное содержание меди на текстолите, ферритовые ядра, японские твердотельные конденсаторы и прочие высокотехнологичные вкусности. Причем если для топовых материнских плат применение подобных технологий вполне естественно и потому особенного удивления не вызывает, то в случае с ультрабюджетной системой такой подход выглядит как минимум необычно. Ведь благодаря Ultra Durable 3 компактная материнская плата значительно лучше охлаждается — а это значит, что компьютер, собранный на ее основе, будет более тихим, надежным и стабильным, чем его конкуренты, построенные на других платформах. ■

Благодаря технологиям Gigabyte Ultra Durable 3 материнская плата практически не греется — для ее охлаждения вполне достаточно пассивных радиаторов и штатного процессорного кулера.



Электронный холст

Тестирование графического планшета Genius EasyPen i405

Александр Карпушев

Технические характеристики ● **Интерфейс:** USB ● **Рабочая область:** 4x5,5 дюйма ● **Разрешение:** 2540 lpi ● **Горячие клавиши:** 28 ● **Скорость передачи:** 100 rps ● **Чувствительность нажатия:** 1024 уровня ● **Горячие клавиши пера:** 2 ● **Поддерживаемые ОС:** Windows 2000/XP/Vista, Mac OS X 10.3.6+ ● **Размеры:** 200x280x10,3 мм ● **Вес:** 340 г ● **Цена:** 2290 руб.

С появлением компьютера и интернета человечество стало значительно меньше писать от руки. Дневники под подушкой трансформировались в блоги, письма в конверте — в электронную почту, липкие листочки на холодильники — в сервисы напоминалок. Но перо получило вторую жизнь — оно стало электронным. А бумагу заменил графический планшет, дигитайзер. Профи используют их для работы с графикой, но и для простого человека планшет — вовсе не бесполезный кусок пластика.

Куда жать?

Компания **Genius** занимается планшетами давно и весьма плодотворно. А ее новый дигитайзер **Genius EasyPen i405**, как следует из названия, должен быть прост в использовании. Впрочем, это легко проверить.

В коробке помимо самого планшета и беспроводного пера с двумя сменными насадками (они имеют обыкновение стираться) лежит небольшая стопка руководств, две батарейки типа AAA и компакт-диск с вагоном и маленькой тележкой полезных программ. Тут и драйверы, и фирменные утилиты, и даже триальные версии Adobe Photoshop CS и Corel Painter.

Питается планшет от USB-порта компьютера, полутораметровый кабель дотянется до самого глубоко зарытого под столом системного блока. Работа беспроводного пера поддерживается одной мизинчиковой батарейкой, что несколько утяжеляет «ручку», но не чрезмерно.

Рабочая площадь дигитайзера — это очерченный прямоугольник 4x5,5 дюйма (10,2x14 см), по внутренней стороне которого в ряд выстроились 28 фигур поменьше. Это горячие клавиши, на которые можно запрограммировать комбинации кнопок клавиатуры, открытие той или иной программы или действие (например, послать e-mail). Поначалу от такого количества дополнительных кнопок начинает болеть голова, ну куда их столько. Спустя неделю-другую, последовательно настроив каждую кнопку и запомнив ее назначение, понимаешь, что это довольно удобно.

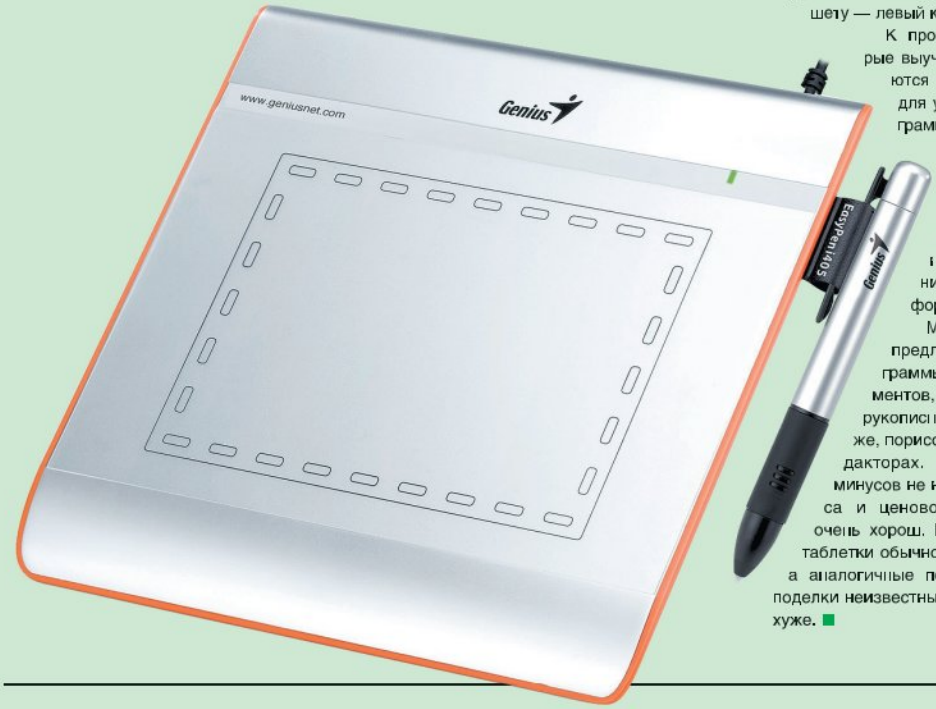
На пере тоже имеется пара кнопок. По умолчанию они дублируют правую и левую кнопку мыши, но тоже могут быть переназначены.

Взмах! И все получится

Управляться с Genius EasyPen i405 очень легко — возможно, вы даже откажетесь от мыши, поработав с планшетом пару недель, и будете подключать «хвостатый манипулятор» только во время игр. Движение пера в воздухе над планшетом управляет движением курсора по экрану, движение по планшету активирует выделение рамкой, щелчок по планшету — левый клик мыши.

К простым движениям, которые выучиваешь сразу, добавляются специальные росчерки для ускорения работы с программами. Вот это уже хитрое колдунство, которому посвящен отдельный обучающий курс. У пера 1024 степени чувствительности нажима для создания линии любой толщины и формы.

Мы попробовали все предложенные на диске программы: подписали кипу документов, несколько дней вели рукописные заметки и, конечно же, порисовали в графических редакторах. Каких-либо серьезных минусов не нашли. Для своего класса и ценовой категории планшет очень хорош. Более функциональные таблетки обычно стоят заметно дороже, а аналогичные по стоимости китайские поделки неизвестных фирм — во много раз хуже. ■



НА СТАРТ. ВНИМАНИЕ. ФОТО!

Тестирование МФУ Epson Stylus TX419

Александр Карпушев

Технические характеристики ● **Технология**: пьезоэлектрическая струйная печать ● **Скорость печати**: цветное фото: 10x15, 26 с; текст A4 монохромный: 34 стр/мин ● **Размер капли**: 3 пл ● **Разрешение сканирования**: 1200x2400 dpi ● **Дисплей**: 2,5-дюймовый ЖК с регулируемым углом наклона ● **Кардридер**: CF Type I/II, MS Pro, SD, xD ● **Размеры**: 450x342x182 мм ● **Вес**: 5,9 кг ● **Цена**: 5500 руб.

Может показаться странным, но МФУ — устройства, совмещающие в себе принтер, сканер и копир, — чаще всего выбирают люди, которые всего-навсего хотят распечатывать свои фотографии, не отходя от компьютера. Все остальные функции берутся по принципу «чтобы было» (а зачем покупать три устройства, если можно купить одно, которое может все?) и, как правило, становятся востребованными уже в процессе использования агрегата. Поэтому основной упор в стратегии продвижения новых моделей производители делают как раз на печать фотографий. Ну и на дизайн, конечно.

Скоростная печать фото

Модель **Epson Stylus TX419** из плеяды себе подобных практически ничем не выделяется. Выглядит так же, работает так же, все минимально необходимые разъемы есть. Функции? Печать, сканирование и копирование. И тем не менее этот МФУ мы выбрали для обзора не случайно — ведь именно с ним **Epson** отправилась регистрировать новые рекорды скоростной печати.

Цветную фотографию формата 10x15 TX419 способен положить на стол спустя каких-то 26 секунд после команды «Печать». При этом нанесенные на бумагу пигментные чернила **Epson DURABrite Ultra** успеют к тому моменту полностью впитаться, карточка будет абсолютно сухой (после этого ее можно хоть в аквариум окунать, краска не потечет — мы пробовали). Для сравнения: переносной принтер **Epson PictureMate PM290**, казалось бы, созданный именно для печати фото 10x15, готовит отпечаток 37 секунд, а ближайший собрат нашего МФУ по новой линейке **Epson Stylus TX410** — аж целых 72 секунды.

Кстати, раз мы заговорили о TX410: разница между «десятым» и «девятнадцатым», за несколькими незначительными расхождениями, только в скорости печати фото. При этом старшая модель стоит всего на 100 рублей дороже (речь о рекомендованной цене). Занятная получается арифметика: 100 рублей за двукратное увеличение скорости печати фотографий…

И не только фото

Каждый человек, которого когда-нибудь в жизни душила жаба, отлично понимает: использовать домашний МФУ только для печати фотографий было бы по крайней мере не очень умно. Особенно учитывая тот факт, что в отличие от фотографических чернил **Epson Claria**, используемых в продвинутых фотоцентрах Epson (например, в серии RX), чернила DURABrite Ultra разработаны для экономичной печати не столько фотографий, сколько текстовых документов. А система из четырех раздельных картриджей основных цветов (черный, голубой, пурпурный и желтый) позволяет заметно экономить на краске, заменяя только опустевший картридж.

Что касается обычной печати, то Epson Stylus TX419 способен выдавать до 34 страниц в минуту, как в цвете, так и в монохромном исполнении, и это хороший, пусть и вполне обычный результат для струйного принтера. Цветным и монохромным может быть и копирование. Разрешение сканера 1200x2400 dpi также вполне стандартно для МФУ.

Вписаться в интерьер

С дизайном у TX419 все в полном порядке. Плавные, обтекаемые формы Epson Stylus TX419 сверкают витринным глянцем. Вот тут бы и подловить дизайнеров Epson на иррациональности использования зеркальных поверхностей в устройстве, у которого за крышку в иной день приходится хвататься по сотне раз. Ан нет, на выручку дизайнерам пришли инженеры. Не совсем понятно как, но глянцевое покрытие МФУ упорно сопротивляется появлению отпечатков пальцев. Жаль, что пыль не умеет отталкивать.

Расположение кнопок, разъемов и ЖК-дисплея грамотно спланировано и вписывается в общий дизайн — все на виду, кучно. Сразу понятно, где что искать или куда ткнуть, чтобы все работало.

■■■

МФУ в наши дни довольно популярны. Достаточно пару раз побегать по городу в поисках ксерокса или получить из фотолаба испорченные фотографии — и человека начинает посещать мысль о необходимости купить собственный принтер. Epson Stylus TX419 — отличный вариант для любителей печатать фото. Если же наполнение классических фотоальбомов не является приоритетной задачей, то стоит обратить внимание на модель 410. ■

ТЕМНЫЙ ВЛАСТЕЛИН

Тестирование видеокарты ASUS ROG Matrix GTX285

Юлия Иванова

Технические характеристики ● **Шина**: PCIe 2.0 ● **Память**: DD3 1 Гб ● **Интерфейс памяти**: 512 бит ● **Интерфейсы**: DVI Max Resolution (2560x1600), 2x DVI, HDMI, HDTV ● **Дополнительно**: поддержка HDCP ● **Цена**: 14 960 руб.

Видеокарт, предназначенных специально для разгона, не так уж и много — их легко можно пересчитать по пальцам одной руки. Поэтому любое обновление «оверклокерских игрушек» просто не может пройти незамеченным. А уж если это еще и событие такого масштаба, как анонс **ASUS ROG Matrix 285**, нового царя горы и господина оверклокерских сердец… Разумеется, мы не могли пройти мимо и запросили у **ASUS** на тест одну из первых видеокарт завезенных в Россию для продажи.

Конец эпохи разгона

До недавнего времени на рынке видеокарт для энтузиастов царил хаос. Дело в том, что самого рынка-то как бы и не было — то есть спрос на такие карты уже появился, а предложить производители ничего толком не могли. Поэтому разгонялось просто «самое мощное и дорогое», одинокие оверклокеры, героически борющиеся с трудностями разгона, становились народными героями: «профессия» оверклокера была сложной, редкой, связанной с определенной долей риска, и потому очень престижной. Оверклокеров все любили: производители дарили им подарки за хороший разгон, компьютерные журналы печатали их фотографии на обложках, а на многочисленных форумах в интернете их даже не то что уважали — боготворили. И так продолжалось примерно до лета 2009 года.

А в июне пришла она — «Черная молния», **MSI 260 Lightning Black Edition**. Первая видеокарта, созданная специально для оверклокеров. Вернее, первая массовая: компания MSI не изобрела велосипед, а всего лишь пошла по пути своих тайваньских коллег, но именно ей удалось сделать по-настоящему удобный для разгона продукт. Молодые оверклокеры были в восторге — еще бы, наконец-то существует такая карта, на которой можно учиться разгону! Да к тому же такая мощная, красивая и стильная. Понравилось все: и двойная поддержка SLI, и ускоренная память, и панелька **AirForce**, позволяющая управлять разгоном на уровне железа, не влезая руками в системный блок. В общем — чудо, а не карточка.

«Молния» разошлась многотысячными тиражами. У нее тут же самоорганизовалась армия поклонников. И, разумеется, карта попала в немилость старых матерых оверклокеров. Потому что **MSI**, по их мнению, «оказуалила» священнодейство разгона — теперь стать оверклокером мог действительно каждый, магия исчезла, остались лишь сотые доли разгонных значений да цифры на ценнике.

Да здравствует Король!

Вернуть оверклокерам потерянную магию решила ASUS. Вообще, идея сакрализации смыслов пришла в головы ее маркетологов еще в 2006 году — концепция **Republic of Gamers** ведь была придумана именно для того, чтобы выделить группу избранных и оделить ее волшебными дарами высоких технологий. Получилось. Уже к 2009 году бренд RoG стал достаточно раскручен сам по себе, чтобы продажи сравнялись с суммарными продажами всех остальных «игровых железок» компании. И это притом, что цены на продукты RoG, мягко говоря, не скромные — те же «республиканские» видеокарты стоят в среднем на 15-20% дороже «нереспубликанских». За что же готовы платить игроманы всех стран?

В первую очередь, конечно, за мощность: в линейку RoG попадают исключительно топовые решения. Во-вторых, за эксклюзивность: дизайн, эргономика, комплектация продуктов Rebublic of Gamers всегда уникальна (и, надо признать, очень хорошо продумана). Ну и, наконец, за надежность: инженеры ASUS уделяют немало внимания усовершенствованию плат, стараясь максимально подготовить их к сложной жизни в компьютере энтузиаста: меняют кулеры и радиаторы, перекладывают цепи питания, ставят более живучие резисторы... в итоге видеокарта RoG живет в среднем намного дольше, чем ее сестра из стандартной серии, — а за это, согласитесь, имеет смысл платить.

Несмотря на всю успешность серии RoG, выпуск оверклокерской видеокарты был довольно рискованным делом. Да, спрос на такие карты есть, и корпоративная почта ASUS ломится от писем с просьбами «сделать что-нибудь эдакое», но только вот сделать по-настоящему надежную разгонную плату очень сложно. А любая ошибка в этой области может стоить компании доброго имени и уважения... к счастью, ASUS все же решилась пойти на риск — видеокарта ASUS ROG Matrix GTX285 появилась в магазинах в октябре.

Утилита ASUS iTracker2 уже содержит предустановленные профили для разгона всех видеокарт Matrix. Но при желании вы сможете выставить и свои, еще более экстремальные, настройки.

Со всех сторон

К подготовке оверклокерской карточки ASUS подошла со всей серьезностью. От того, насколько качественно инженеры улучшат плату, напрямую зависит ее успешность. В первую очередь изменения коснулись разводки дополнительного питания: вместо двух шестиконтактных разъемов (как на обычной плате), GTX285 использует один восьмиконтактный. Штатная система охлаждения была заменена целиком — вместо нее теперь стоит массивный кулер на два слота расширения. Главная его прелесть — система автоматической регулировки скорости вращения лопастей: специальные датчики сообщают кулеру, когда температура платы повышается, и он начинает работать эффективнее (кроме того, скорость вращения повышается и при увеличении нагрузки на видеокарту). Главный минус — высокий уровень шума при пиковых нагрузках.

Отдельного внимания заслуживает панель индикаторов Matrix: полоска светодиодов на внешнем кожухе платы, рядом с логотипом модели. Она умеет светиться разными цветами, показывая степень загруженности карты и режим ее функционирования. Если вы работаете с открытым стендом или у вас корпус с окошком, вы несомненно оцените все прелести такого подхода — благодаря индикаторам сразу видно, справляется ли карта с нагрузкой, хватает ли ей питания и насколько эффективно работает система охлаждения.

Софт в помощь

Одновременно с выходом видеокарты в интернете появилась и новая версия утилиты **ASUS iTracker** — **iTracker 2**, предназначенная специально для разгона. По сравнению с предыдущей версией программа стала работать стабильнее, а интерфейс ее стал дружелюбнее и симпатичнее. Однако самые интересные изменения увидят только владельцы видеокарт серии Matrix — программа поддерживает управление вентиляторами видеокарты, умеет переключать напряжение в цепях питания без перезагрузки системы, отслеживает все изменения температур и сохраняет различные профили VBIOS.

С точки зрения оверклокеров, iTracker 2 — это такая подушка безопасности для ASUS. С одной стороны, для карт Matrix в программе уже есть предустановленные профили — так что разгон не вызовет проблем даже у новичков, с другой — благодаря гибкой системе настроек утилита оставляет очень много свободы для профессионалов.

В цифрах

К тому моменту, как карта попала к нам в руки, участник «разгонного соревнования» ASUS, Нейл Бримс, уже установил рекорд оверклокинга Matrix GTX285 — на азотном охлаждении он смог заставить карту работать на частотах 1100, 2452 и 2800 МГц для ядра, шейдерного блока и памяти соответственно. Повторить его подвиг мы бы, к сожалению, не смогли (как минимум потому, что у нас азота не было), поэтому никаких внушительных оверклокерских тестов решили не делать. Вместо этого мы использовали исключительно штатные средства и протестировали видеокарту на стандартных и повышенных частотах (режимы Standart и Extreme). Результаты можно увидеть в таблице, от себя лишь добавим, что разгоняется плата легко и плавно, а за все время нашей работы с ней не было ни одного сбоя и ни одного вылета системы.

■■■

У ASUS получилось практически невозможное: они сделали оверклокерскую видеокарту, способную одновременно затмить собой MSI Lightning, завоевать сердца матерых оверклокеров и… хорошо продаваться на рынке. Удобство, мощность, надежность, стиль и высокий разгонный потенциал дают в сумме крайне привлекательный для покупателя продукт — настолько привлекательный, что даже цена уже вряд ли отпугнет. ■

Приятная мелочь: в комплекте с видеокартой, помимо инструкций и проводов, идет еще и кожаная сумочка для дисков. В нее можно уместить всю «Видеоманию» за год.

PCMark Vantage			
Overall	HDD	Memory	GPU
8384	5418	7124	14015

3DMark05		
	std	ext
CPU	4494	5548
GPU	7508	8024
Score	15874	18006

Игровые тесты				
Call of Juarez				
	AA x4, AF x16		AA x8, AF x16	
	std	ext	std	ext
1680x1050	91,7	112,5	56	75,23
1920x1080	73,3	96,32	53,2	72,3
Resident Evil 5				
	AA x4, AF x16		AA x8, AF x16	
	std	ext	std	ext
1680x1050	81	105	76,5	109,8
1920x1080	77	110,1	70,3	109,8

Пиковая t, C	Std	Ext
CPU	36	53
GPU	45	45
HDD	45	45

В погоне за надежностью ASUS заменила стандартные двойные разъемы питания одним восьмипиновым.

Цвет индикаторов показывает, в каком режиме работает плата, какова ее локальная загрузка и справляется ли с ней система охлаждения.

msi™

Реклама. Товар сертифицирован. **Опционально. *Толщина в самой тонкой части

Николай Валуев

- Белый
- Черный
- Серебристый

НОУТБУК X340 ТАКОЙ ТОНКИЙ

Yota — Подключен Интернет 4G Mobile WiMAX™

Ультратонкий корпус - 6 мм*
13″ дисплей с соотношением сторон 16:9
Вес всего 1,36 кг
Интерфейс HDMI
Интернет 4G WiMax**
Поддержка 2 пар наушников

Ноутбук MSI X340 на базе процессора Intel® Core™2 Duo SU9600 с пониженным электропотреблением.

Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating

intel CORE 2 Duo inside™

Ищи знак Intel Inside®

★★★★★

МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Артур Джангиров

В ноябре повод для радости есть как у хардкорных оверклокеров, так и у скромных любителей бюджетных домашних компьютеров. Ярчайшее событие месяца для первых — появление в открытой продаже процессоров **Intel Core i5** и **Core i7** на ядре **Lynnfield** (сокет 1156) и платформы **Power of 3**. Особенно приятно, что материнские платы на новом чипсете Intel P55 стоят неожиданно дешево — их можно включать уже в конфигурацию «**Дешево и сердито**», не урезая при этом бюджета на остальные компоненты. Кстати, рынок материнских плат вообще весьма оживлен: мода на компактность заставляет производителей выпускать платы формата microATX, а оверклокерский бум — навороченные платы для энтузиастов с поддержкой 3-way SLI.

В то время как **Intel** завоевывает сердца игроманов, компания **AMD** пытается откусить рынок с другого конца: начались продажи бюджетного четырехъядерного процессора **AMD Athlon II X4** на новом ядре **Propus**, производительность которого вполне сравнима с младшими моделями процессоров линейки **Intel Core 2 Quad**. Одновременно выкупленный AMD бренд **ATI** пытается бороться с **NVIDIA** за место под процессором — для заполнения ценового пространства под удачной новинкой **Radeon HD 4770** анонсирована **Radeon HD 4730**, отличающаяся урезанным вдвое количеством блоков растеризации и, соответственно, меньшей ценой. А в топовом сегменте стала доступной для покупателей **Radeon HD 4890** — очень интересная модель, замечательно работающая в 3D-приложениях в одиночку (то есть без необходимости спаривания видеокарт). А в засаде ждет своего часа и мощнейшая видеокарта **ATI Radeon HD 5870**, чьи тестовые образцы уже вовсю обгоняют более дорогие **NVIDIA GeForce GTX295**.

Однако, несмотря на все это буйство красок и торжество технологий, нельзя сказать, что ситуация на рынке в целом улучшилась. Цены растут; если полгода назад среднестатистический DVD-RW-привод можно было купить за 750-800 руб., теперь он

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i7 950 BOX (ядро Bloomfield, частота 3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	23000
Системная плата: ASUS P6T7 WS SuperComputer (Intel X58, 7x PCIe x16, 6x DDR3 1066-2000 макс. до 24 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, IEEE 1394, PS/2, 2x Gigabit LAN)	16400
ОЗУ: DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Platinum Series	4240
Видеокарта: ASUS GeForce GTX295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	19990
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST32000542AS 2 Тб (5900 rpm, 32 Мб, SATA II)	7000
Оптический привод: LG BH08LS20 (SATA, BD-ROM/R, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	7990
Корпус: Thermaltake Tai-Chi Silver-Black w/o PSU AL + БП FSP Epsilon 1010W	15600
Системный блок:	**94220**
Клавиатура + мышь: Logitech Revolution MX5500 (беспроводная, Bluetooth, сенсор мыши 1600 dpi)	6400
Колонки: Microlab X27 5.1 (тип: 5.1, 360 Вт, 20-20000 Гц, 80 дБ)	14150
Монитор: NEC MultiSync LCD3090WQXi (TFT H-IPS, 30 дюймов, 2560x1600, 6 мс, 350 кд/м², 1000:1, 2x DVI)	88560
Системный блок и периферия:	**203330**
Замена ЦП: Intel Core i7 975 BOX ядро Bloomfield, частота 3,3 ГГц, Socket LGA1366, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	17000
Замена видеокарты: дополнительная ASUS GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	19990
Дополнительные DDR3 kit 3x 2 Гб PC14400 OCZ Platinum Series	4240
Со всеми наворотами:	**244560**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon II X4 620 (ядро Propus, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб) + Igloo 7321 PWM (80 мм, 800-3200 об/мин, 38 дБ)	4290
Системная плата: Gigabyte GA-M720-US3 (NVIDIA nForce 720D, PCIe, PCI, DDR2 667-1200 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN)	2210
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1180
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 1 Гб GDDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1660
Корпус: ASUS TA-881 (450 Вт, 1x12 см, 2x8 см, USB, audio)	2200
Системный блок:	**15540**
Мышь: A4Tech X6-10D (1000 dpi, лазерная, проводная)	245
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: SVEN SPS-700 (тип: 2.0, 2x 20 Вт, 40-20000 Гц, 75 дБ)	1520
Монитор: Samsung 2033SN (TN, 20 дюймов, 1600x900, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	6500
Системный блок и периферия:	**24195**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 810 (ядро Deneb, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 4 Мб)	1110
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD 4850 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV-out, HDCP)	1500
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1160
Со всеми наворотами:	**27965**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7500 BOX (ядро Wolfdale, частота 2,93 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 3 Мб)	4600
Системная плата: MSI P43 Neo-F (Intel P43 + ICH10, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800 макс. до 16 Гб, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, LPT, PS/2, выход S/PDIF, Gigabit LAN)	2240
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1180
Видеокарта: ZOTAC GeForce 9500 GT ZONE Edition 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV)	1950
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1660
Корпус: ASUS TA-881 (450 Вт, 1x12 см, 2x8 см, USB, audio)	2200
Системный блок:	**15430**
Мышь: Genius NetScroll 200 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	255
Клавиатура: Genius G-KB 220 Multimedia (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	515
Колонки: Microlab SOLO 4 (тип: 2.0, 56 Вт, 75-31000 Гц, 80 дБ)	3280
Монитор: ViewSonic VA2413Wm (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	7999
Системный блок и периферия:	**27479**
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	1570
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	1870
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1160
Со всеми наворотами:	**31359**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 810 (ядро Deneb, частота 2,6 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 4 Мб) + Cooler Master V4 AMD (110 мм, 1000-2850 об/мин, 31-53 дБ)	5860
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, DDR3 1066-1666 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4200
ОЗУ: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	2100
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4650 1 Гб GDDR2 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2400
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3250310AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1600
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1660
Корпус: ASUS TA-881 (450 Вт, 1x12 см, 2x8 см, USB, audio)	2200
Системный блок:	**20020**
Мышь: A4Tech XL-750BK (3600 dpi, лазерная, проводная)	795
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN MA-332 (тип: 2.0, 40 Вт, 30-20000 Гц, 75 дБ)	3050
Монитор: Samsung T220GN (TN, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, VGA)	10800
Системный блок и периферия:	**35380**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1410
Замена видеокарты: Sapphire ATI Radeon HD 4850 512 Мб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, TV-out, HDCP)	1500
Дополнительные DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	2100
Со всеми наворотами:	**40390**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,33 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 4 Мб)	6160
Системная плата: Gigabyte GA-EP45-UD3LR (Intel P45 + ICH10R, PCIe, PCI, 4x DDR2 667/800/1066/1200/1366 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, IDE, USB 2.0, IEEE1394 (6-pin, 4-pin), S/PDIF-out, Surround-out, Gigabit LAN)	3590
ОЗУ: 2x DDR2 1 Гб PC6400 Samsung	1180
Видеокарта: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3680
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3320613AS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1770
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1660
Корпус: ASUS TA-881 (450 Вт, 1x12 см, 2x8 см, USB, audio)	2200
Системный блок:	**19810**
Мышь: Genius Navigator 335 Laser (1600 dpi, лазерная, проводная)	1110
Клавиатура: Genius ErgoMedia 700 slim (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш)	1050
Колонки: Microlab SOLO 5 (тип: 2.0, 40 Вт, 60-31000 Гц, 85 дБ)	4610
Монитор: Acer G24oid (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 2 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	11910
Системный блок и периферия:	**38390**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9400 BOX (ядро Yorkfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA775, L2-кэш 6 Мб)	1530
Замена видеокарты: Gigabyte GeForce GTX 260 896 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	3226
Замена памяти на 2x DDR2 2 Гб PC6400 Samsung	1160
Со всеми наворотами:	**45615**

стоит все 1600 руб. И это только один пример — на деле дорожают абсолютно все компьютерные компоненты, и даже стремительное падение цен на новинки не может этого компенсировать.

Но перейдем к сборкам. В категории «**Дешево и сердито**» (меньше 15 000 руб.) в обязательном порядке применим новый AMD Athlon II X4 620 под сокет **AM3** для того, чтобы последующий апгрейд системы был менее затратным. В системе на базе Intel используем **Intel Core 2 Duo E7500** — на более радикальные улучшения денег, увы, не хватает. Лучше потратить их на новую видеокарту **ZOTAC GeForce 9500 GT ZONE Edition** с пассивным (то есть очень тихим) охлаждением и поддержкой технологии обработки видео PureVideo HD второго поколения.

В категории «**Смерть тормозам**» (меньше 20 000 руб.) маленькая революция: мы впервые можем использовать память DDR3 в конфигурации с четырехъядерным процессором **AMD Phenom II X4 810**. Материнская плата **Gigabyte GA-MA790XT-UD4P** под сокет AM3 будет удачной платформой для изначально мощной и хорошо улучшающейся в будущем системы. Жаль только, что на объеме жесткого диска и мощности видеокарты придется несколько сэкономить и заняться этими компонентами, когда появятся дополнительные средства на апгрейд.

Ближе к топовому сегменту AMD начинает сдавать свои позиции по отношению цена/производительность. В категории «**Займи, но купи**» (меньше 30 000 руб.) музыку заказывает Intel со своим новым процессором **Intel Core i5 750** под сокет LGA1156. Этот процессор не сильно уступает в производительности топовым Intel Core i7 и AMD Phenom II X4, но имеет существенное преимущество в цене. К тому же высокая интеграция компонентов в чипе в самое ближайшее время позволит понизить цены на материнские платы под новый сокет.

А вот в категории «**Тебя я видел во сне**» (цена не ограничена) изменений практически нет. Компания Intel перенесла акценты на более бюджетные решения, и оттого в топовом сегменте все перемены носят скорее косметический характер, из серьезных замен стоит сказать лишь о материнской плате. На сей раз мы отдали предпочтение **ASUS P6T7 WS SuperComputer** — ведь именно она стала последним чемпионом по разгону на главном оверклокерском форуме мира. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom II X4 945 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3 ГГц, Socket AM3, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	7270
Системная плата: Gigabyte GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X, PCIe, PCI, DDR3 1066-1666 макс. до 16 Гб, звук, USB 2.0, FireWire, S/PDIF-out, COM, Gigabit LAN, PS/2)	4200
ОЗУ: DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	2100
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon HD 4850 Vapor-X 1 Гб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	5660
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2370
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1660
Корпус: 3Q BlackHawk, blue, neon (eSATA, black, no PSU) + БП FSP BlueStorm II (500 Вт, 12 см, 20+4 pin)	6893
Системный блок:	**30153**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN Royal-2 (тип: 2.0, 2x 40 Вт, 40-20000 Гц, 80 дБ)	4500
Монитор: Samsung T260 (TN, 26 дюймов, 1920x1200, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, VGA , HDMI)	19800
Системный блок и периферия:	**57303**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 BOX Black Edition (ядро Deneb, частота 3,2 ГГц, Socket AM2+, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб)	1500
Замена видеокарты: ASUS ATI Radeon HD 4890 1 Гб DDR5 (PCIe x16, 2x DVI, S-Video)	2340
Дополнительные DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	2100
Со всеми наворотами:	**63243**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core i5 750 BOX (ядро Lynnfield, частота 2,67 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	8170
Системная плата: Gigabyte GA-P55-UD4 (Intel P55, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 4x DDR3 800-2200 макс. до 16 Гб, SLI/CrossFire, звук, SATA II, eSATA, IDE, USB 2.0, FireWire, выход S/PDIF, вход S/PDIF, COM, PS/2, LPT, Gigabit LAN)	6700
ОЗУ: 2x DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	4200
Видеокарта: ZOTAC Synergy GeForce 9800 GT 512 Мб DDR3 (PCIe x16, 2x DVI)	3980
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST3640323AS 640 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2370
Оптический привод: NEC AD-7220S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	1660
Корпус: ASUS TA-881 (450 Вт, 1x12 см, 2x8 см, USB, audio)	2200
Системный блок:	**29280**
Мышь: Microsoft Wireless Laser Mouse 5000 Black (1000 dpi, лазерная, беспроводная)	1690
Клавиатура: Genius LuxeMate 525 (проводная, 103 основных + 39 дополнительных клавиш)	1630
Колонки: Microlab PRO 3 (тип: 2.0, внешний усилитель, 90 Вт, 35-20000 Гц, 75 дБ)	6140
Монитор: Liyama ProElite B2409HDS-1 (TN, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, 400 кд/м², 1000:1, VGA, DVI)	17600
Системный блок и периферия:	**56340**
Замена ЦП: Intel Core i7 870 (ядро Lynnfield, частота 2,93 ГГц, Socket LGA1156, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб)	12330
Замена видеокарты: ASUS 2x GeForce GTX 295 1,7 Гб GDDR3 (PCIe x16, 2x DVI, HDMI)	12950
Дополнительные 2x DDR3 2 Гб PC10666 Kingston	4200
Со всеми наворотами:	**85820**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ
ЖЕЛЕЗО И СОФТ

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

Покупаю уже которую флэшку подряд и каждый раз обнаруживаю, что на нее нельзя скопировать большой файл. Скажем, при копировании файла в 5 Гб на 16-гигабайтную флэшку выдается ошибка «недостаточно свободного места на диске», а если записать 7 файлов по 700 Мб, то все в порядке.

Проблема заключается в файловой системе вашей флэшки. По умолчанию это FAT 32. Если для вас принципиально важным является именно перенос больших файлов, подключите флэшку к компьютеру, сохраните всю имеющуюся на ней информацию на жесткий диск и отформатируйте ее под файловую систему NTFS. Для этого зайдите в **Мой компьютер**, выберите флэшку и, щелкнув правой кнопкой мыши, нажмите **Форматировать**. В качестве файловой системы установите NTFS и запустите процесс. После этого проблем с большими файлами быть не должно.

Только помните, что отформатированная под NTFS флэшка будет недоступна при подключении к подавляющему большинству фотоаппаратов, КПК, MP3-плееров, коммуникаторов и т.д. Более того, при использовании NTFS-флэшки с этими устройствами есть небольшая вероятность ее автоматического форматирования без каких-либо предупреждающих сообщений. Но если вы планируете использовать свою флэшку только для переноса файлов между несколькими компьютерами, NTFS-форматирование принесет вам только плюсы.

Подскажите, пожалуйста, что за программа COM Surrogate? Когда я захожу в некоторые папки, выскакивает окошко с надписью «Прекращена работа программы COM Surrogate» и «Windows ищет способы решения этой проблемы». Через несколько секунд появляется следующее окно с той же ошибкой. Что делать?

Как правило, эту ошибку вызывают COM-компоненты, несовместимые с Windows Vista. Зачинщиками безобразия обычно выступают программы DivX и Nero. Решений у проблемы множество. Начиная от обновления этих программ до последних версий (или, наоборот, полного их удаления), заканчивая отключением просмотра папок в режиме миниатюр (thumbnails). Но, предположим, первой возможности у нас нет, а лишать себя приятной функциональности не хочется. Что делать?

Через панель управления заходим в **Систему**, затем выбираем **Дополнительные параметры системы**. Выбираем вкладку **Дополнительно** и в группе **Быстродействие** жмем на кнопку **Параметры**. В открывшемся окне выбираем **Предотвращение выполнения данных** и устанавливаем переключатель в нижнее положение **Включить DEP для всех программ и служб, кроме выбранных ниже**. Становится активной кнопка **Добавить** — ее-то мы и нажимаем. После чего разыскиваем в папке **Windows\System32** файл **dllhost.exe**. Затем жмем **OK** и применяем изменения. Если все сделано верно, после перезагрузки системы проблема больше не появится.

Купил новую видеокарту ASUS Radeon 4870 512 Мб, установил ее в материнскую плату ASUS P5V-VM DH и компьютер перестал загружаться. Есть подозрения, что проблема в блоке питания — он на 350W. Подскажите, пожалуйста, какой блок питания мне нужен для нормальной работы компьютера.

Скорее всего, проблема действительно в БП. И дело даже не в мощности, а в отсутствии соответствующих разъемов питания. Ваша видеокарта требует два 6-пиновых разъема, которых на вашем блоке питания может и не быть. При подборе нового блока питания следует ориентироваться на наличие этих разъемов, а также на коннектор питания для материнской платы — он должен соответствовать стандарту 24+4 pin. Обычно мощность таких блоков начинается от 500 Вт, а цена — от 2000 руб.

Подскажите, как убрать с ярлыков программ эти надоедливые стрелочки?

Пара минут оперативно-розыскных мероприятий в реестре Windows — и стрелочки перестанут беспокоить вас бессонными игровыми ночами. Первым делом запускаем редактор реестра (**Пуск -> Выполнить -> regedit**). Затем направляемся в ветку **HKEY_CLASSES_ROOT\lnkfile** и удаляем из нее параметр **IsShortcut**. Если вас беспокоят стрелочки и на PIF-файлах, есть смысл сразу же заглянуть в ветку **HKEY_CLASSES_ROOT\piffile** и удалить из нее точно такой же параметр. Перезагружайте компьютер и наслаждайтесь девственным видом любимых ярлыков.

Можно ли в Windows XP изменить стандартный путь установки файлов, чтобы всегда было D:\Games\ вместо C:\Program Files\, а то надоедает постоянно его изменять.

Теоретически возможно все. Большинство инсталляторов (в том числе и тех, которые устанавливают игрушки) берут значение **%program_files_folder%** из переменных среды, которые, как и любые другие переменные, можно изменить. Но для работы многих

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

игр (например, **World of Warcraft**, **Mass Effect** и т.д.) необходимо, чтобы при установке некоторые библиотеки попали в папку **Program Files/Common Files**, иначе эти игры просто не запустятся или будут работать некорректно. Именно в этом вопросе удобство Windows весьма спорно. Будем надеяться, в очередных версиях ОС разработчики что-нибудь придумают и на этот счет.

Умудрился удалить с рабочего стола ярлык корзины. Можно ее как-нибудь вернуть? У меня Windows XP PRO SP3.

Поскольку случайно удалить этот ярлык невозможно, думаем, что вы использовали какую-то специальную утилиту вроде **tweaker**. Если это так, есть неплохой способ решения — во всяком случае, в 80% случаев он работает. Запускайте редактор реестра Windows (как это сделать, я уже написал чуть выше) и отправляйтесь в ветку с непроизносимым названием: **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\HideDesktopIcons\NewStartPanel**. Если в правой части редактора вы обнаружили параметр **{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}** со значением **0x00000001 (1)**, значит сегодня у вас удачный день. Правой кнопкой мыши выбирайте **Изменить**, меняйте единицу на ноль и сохраняйте результат. После просто перезагрузите компьютер или просто вернитесь на рабочий стол и нажмите F5. Корзина будет ждать вас на уготованном ей месте.

В Windows Vista есть технология ReadyBoost, использующая USB-флэшку для увеличения быстродействия компьютера. Можно ли посредством каких-то эмуляторов реализовать такую же технологию в Windows XP?

Такая возможность есть, и не только для XP, но даже для Windows 2000 SP4. Ее предоставляет утилита **Eboostr**. Только вот в отличие от **ReadyBoost** программа не бесплатна и стоит от $19 до $59 в зависимости от комплектации. Однако у Eboostr весьма удобная триал-версия. В отличие от большинства shareware-программ, блокирующих часть функциональности либо ограничивающих срок использования несколькими неделями, Eboostr поступает гораздо честнее. Демоверсия продукта действует лишь первые 4 часа после каждого перезапуска системы. И если очень не хочется платить деньги — можно приучить себя работать за компьютером не дольше этого времени. Опять же, для здоровья полезно.

Объясните, пожалуйста, почему после каждой перезагрузки компьютера в Internet Explorer 7 очищается весь журнал посещения сайтов? Как это исправить?

Если не принимать в расчет вирусы, эта проблема может быть вызвана одной из двух причин: доменной политикой (что весьма вероятно на рабочем компьютере — и, к сожалению, едва ли исправимо) и соответствующей настройкой Internet Explorer (что еще более вероятно и, к счастью, легко исправляется). Зайдите в **Панель управления**, затем щелкните по иконке **Свойства обозревателя**. На закладке **Общие** есть раздел **История просмотра**. Проверьте, установлена ли галочка напротив фразы **Удалить журнал обозревателя при выходе**, и при необходимости снимите ее.

Собирался купить материнскую плату под Socket 775 и обнаружил, что некоторые модели имеют технологию или чип nForce 600i, 650i, 700i и т.д. Подскажите, что это и в чем различия?

NForce — это чипсет материнской платы, созданный **NVIDIA** восемь лет назад специально для процессоров **AMD Duron** и **Athlon**. Начиная с серии **nForce 4**, NVIDIA выпускала платы отдельно под процессоры **Intel** и **AMD**, однако последняя линейка «медиа- и-коммуникационных процессоров» (теперь nForce называется так) **nForce 900** снова поддерживает только **AMD Phenom**, **Phenom II**, **Athlon** и **Athlon X2**. Основные различия между моделями материнских плат в рамках одной серии nForce обычно заключаются в количестве слотов, портов и разъемов, поддержке различных вариантов SLI и дополнительных технологиях. Так, например, **nForce 720a** предоставляла технологии PureVideo, GeForceBoost и HybridPower, а с выходом nForce 780a к ним добавилась SLI-Memory Ready.

Какая на данный момент самая высокая скорость интернет-соединения?

Самый известный высокоскоростной интернет-доступ принадлежит 77-летней жительнице шведского городка Карлстад, Зигбритт Летберг. Скорость ее подключения к Сети — 40 гигабит в секунду. Чтобы вы представляли себе масштабы: это позволяет одновременно смотреть примерно 1500 видеоканалов в качестве HD DVD или скачать двухчасовой фильм в этом же формате за две секунды.

Подобную щедрость организовал старушке сын Петер, сотрудник шведского отделения компании Cisco. Интернет-канал был создан на оптоволоконных технологиях и по сути является своеобразной демонстрацией возможностей оптоволокна.

ПОСЛЕДНИЕ ИЗ МОГИКАН

Одна европейская студия выполняет заказы бельгийской мафии и делает отличные RPG на деньги, заработанные на перепродаже контрабандной российской черной икры. Сергей Климов встретился с директором этой студии и выяснил, что торренты — это хорошо, что нормальные разработчики не приходят в офис к обеду и что делать хорошую PC-игру без консольной версии — утопия.

Автора!

Сергей Климов (с ноутбуком) и Свен Винке

Сергей Климов — генеральный продюсер московской студии **Snowball Studios** и постоянный автор журнала «**Игромания**». Играми занимается 14 лет, за это время издал в России более 150 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать («**Pike: Операция Громовержец**»), другую — разработать и заморозить («**Всеслав**»).

В настоящий момент Сергей и его команда борются с кризисом, за разумные деньги покупая права на новые игры. Больше всего Сергей любит читать отчеты о продажах, которые он получает каждую неделю, и смотреть на новые прототипы российских проектов без издателя, которые он получает каждый день.

Двенадцать лет назад я начал показывать на международных выставках «**Всеслава**» и в течение трех лет познакомился с большинством европейских издателей и разработчиков, которые в те годы проходили по категории «начинающие». Нас объединяли три вещи: ни у кого из нас не было денег, ни у кого не было связей в индустрии и мы очень, очень, очень сильно любили игры — которые были для нас не бизнесом, а призванием. Безусловно, мы хотели быть успешными и богатыми, пить вино и летать на «Конкорде», как Питер Молиньё, но в первую очередь мы просто хотели «заниматься играми».

С тех пор утекло много воды. Каждый из нас пережил времена приключений и периоды унылого застоя, но одна вещь сохранилась: все, с кем я познакомился на тех самых первых выставках, сферу деятельности не сменили и до сих пор занимаются исключительно играми. Так уж получается, что профессиональная разработка игр захватывает вас на всю жизнь. Если вы хороший скульптор — это надолго. Если вы талантливый дизайнер ролевых игр — это практически навсегда.

Раньше я думал, что причина такой консервативности сугубо практическая: в отрасли полно сотрудников без высшего образования, «перцев со странностями», которые за пределами игровой индустрии никому, собственно, и не нужны. Теперь же я уверен, что все дело в призвании. Если вы любите игры, вы никогда не променяете создание интерфейса для новой стратегии на составление баланса работ по озеленению Дефолт-Сити.

На выставке в Кельне наш шведский партнер решил познакомить меня, российского издателя, с одним британским парнем, запускающим в Европе новый портал цифровой дистрибьюции. Познакомить не удалось. Увидев меня, седовласый (уже) парень заорал: «Горбачоф!» — и бросился обниматься, потому что впервые мы друг друга встретили десять лет назад на ежегодной французской выставке **Milia**. Он тогда был директором канадского издательства (с тех пор обанкротившегося), а я — разработчиком многообещающего ролевого проекта (с тех пор замороженного). Обоим минус за старые провалы и плюс за постоянство — игры, игры, игры.

Если посмотреть со стороны, история бельгийской студии **Larian** выглядит просто: молодая команда разработала **The L.E.D. Wars**, затем сделала **Divine Divinity** и **Beyond Divinity**, на несколько лет ушла в тень — и вот вернулась на рынок с **Divinity 2: Ego Draconis**. Однако не все так просто: на несколько лет пропасть из виду, а затем вернуться с игрой, которой вся профильная пресса уже дала однажды 8-9 баллов, удавалось лишь единицам.

Триумфальное возвращение Larian — это чудо, которое стало возможным исключительно благодаря настойчивости основателей студии. Директор Larian Свен Винке сам финансирует свои проекты, сам их разрабатывает и сам их показывает прессе. Свен не строит бизнес-империю, не мечтает побороть **Blizzard** и не планирует сорвать миллион на приложениях для социальных сетей. Просто он — талантливый

дизайнер, который пятнадцать лет подряд делает хорошие (а иногда даже очень хорошие) игры, высоким оценкам которых позавидовали бы многие калифорнийские воротилы.

Мы делаем игры — вот наша задача

Привет, Свен, сколько лет, сколько зим! Мне казалось, ты в прошлом году на выставке поактивнее был.

Да, мы вчера сдавали версию **Divinity 2** для Xbox 360.

Сдали?

Сдали. Пару ночей не поспали только, поэтому все ребята сегодня ушли пораньше — отсыпаться на выходных. С этими консольными версиями всегда проблема в плане сроков. Никак подвинуть нельзя, все расписано заранее. Поэтому пришлось в последние дни идти на подвиг, жить на работе. Можешь представить, что об этом думают наши жены.

Что поделать, жертвы ради искусства. Для PC разрабатывать удобней?

В плане гибкости — да, но с финансами на PC сейчас плохо. Грубо говоря, у тебя команда в 20 человек и ты делаешь игру два года. Это двадцать четыре месяца, умножаем на 20 — получаем 480 месяцев работы. Если твои расходы на одного сотрудника равны тысяче долларов в месяц, то это полмиллиона. У нас в Бельгии расходы на человека составляют несколько тысяч в месяц. И евро, не долларов. То есть, чтобы сделать хорошую игру, мне нужен бюджет в несколько миллионов, — а его ведь надо окупить. Поэтому если ты хочешь сделать большую ролевую игру, как Divinity 2, например, то без консольных версий такого бюджета никак не отобьешь.

У нас в России есть журнал с девизом «PC only and forever». Ты как относишься к подобным заявлениям со стороны разработчиков? Ну, знаешь, «приставки must die, скоро все это накроется, а PC переживет Третью мировую».

Меня такая риторика не сильно задевает. Свой первый проект я разрабатывал для «**Амиги**», потом работал для PC, теперь вот для PC и Xbox, скоро для **Sony** сделаю что-то, наверное... Мы делаем игры — вот наша задача. Сюжет, механика, персонажи. А форматы, в которых мы эти игры выпускаем, это чисто технический вопрос, вопрос рынка и спроса. Если у тебя есть хорошие программисты, ты справишься с любой платформой. Если же хороших программистов нет, то непонятно, как ты игру хотя бы для одной платформы собираешься завершать.

Я не капиталист, я идеалист

Слушай, а что это за проект был для «Амиги» — твоя первая игра?

Я его в школе написал, в последних классах. Игра называлась **War**. Кто-то из друзей на год раньше школу закончил, уехал в наш бельгийский университет учиться и прихватил игру с собой. И вот я после школы в тот же университет поступаю. Прихожу на первое занятие, спрашиваю местных, что у них тут интересного. А они говорят: мы режемся в одну игру в лаборатории — просто чума! Стратегия, War называется. Я был просто счастлив. Ради таких моментов и делаю игры.

То есть ради славы, не ради денег? А вот Брэд Уорделл из «Стардока» говорит, что для него разработка игр — это бизнес. И хорошие игры он делает не потому, что «так надо», а потому, что это самый верный способ хорошо зарабатывать. Чем лучше игра, тем легче продавать, тем больше денег собираешь с рынка...

Стилистически Divine Divinity очень похожа на Diablo. Если поставить их рядышком, Divinity выдаст только яркая графика.

Зато в Divinity есть момент, когда к вам подходит NPC и просит денег, а взамен обещает дом. Вы денег даете, но дом не торопится появляться. NPC находит вас во второй раз, в третий, и вы по-прежнему отсыпаете ему монеты — чтобы выяснить, наконец, что вас просто надули. И таких моментов в игре сотни.

Деньги — это хорошо, но они никогда для меня не были главным. Я не капиталист, я идеалист. Много лет назад директор крупнейшего по тем временам немецкого издательства сказал мне, что нашей отрасли повезло: ее двигают вперед идеалисты. И он был прав. Я мог бы зарабатывать существенно больше в другой отрасли, но я выбрал игры. Я люблю игры.

А что твоя семья думает? Жена довольна? Родители? Кем бы они хотели тебя видеть?

Мама меня бы лучше отправила в банк. Жена играми тоже недовольна. У нас последние семь месяцев дедлайн за дедлайном, на прошлой неделе не спали две ночи. Нашу отрасль за это не любят ни родители, ни жены. Мы как полицейские — когда идем по следу, все остальное для нас перестает существовать. Только если ты работаешь в полиции, то ты страдаешь ради общества, и общество это понимает. А если ты работаешь над играми, то ты просто занимаешься любимым делом в ущерб семье, и общество тебе говорит, что ты идиот. Хотя на самом деле мы одинаковы в плане мотивации. Распутывать преступления — это чистый идеализм. То же самое и с разработкой игр.

Твои сотрудники согласны?

Очень даже. У нас один программист под давлением жены сменил работу. Она его пилила-пилила — что он мало зарабатывает, что у него карьерные перспективы не такие прекрасные, как могли бы быть в крупной конторе... вот он и перешел работать в системного интегратора (*компания-подрядчик, которая оказывает консультативные услуги, настраивает программное обеспечение и оборудование. — **Прим. «Игромании»***). А через месяц сбежал, вернулся к нам на проект. Потому что не выдержал. Его две вещи добили: то, что он вместо создания нового мира в игре занимался разведением клиентов на деньги, и то, что вместо художников и сценаристов ему надо было консультироваться у клерков, которые на работе обсуждали, сколько стоит аренда парковки в центре Брюсселя.

И как — он доволен тем, что вернулся?

Угу. Мы особенные — не Larian конкретно, а игровая индустрия вообще, область разработки. Нас всех связывает общее культурное поле. У меня в студии люди говорят на пяти языках. Если ты походишь по коридорам, ты услышишь английский, французский, немецкий, голландский и русский. При этом мы друг друга прекрасно понимаем, потому что, когда мы делаем игру, мы все знаем, что такое хорошая игра, даже если один из нас из Берлина, другой из Москвы, а третий из Амстердама. И у нас есть свобода, что немаловажно.

Свобода как что? Как возможность приходить в офис к обеду и есть пиццу прямо за рабочим столом?

Нет, это уже не свобода, это хаос. У нас ведь не клуб по интересам, у нас компания, которая делает игры, а для этого нужна дисциплина, нужно планирование. Особенно если ты разрабатываешь игру для консолей, где сроки очень жестко фиксированы. Ты меня спрашивал, чем мы отличаемся от других компаний, — так вот, мы не отличаемся тем, как мы работаем, мы отличаемся тем, над чем и с кем мы работаем. Ты точно так же приходишь на работу, как если бы ты работал в банке, но только вместо того, чтобы читать сводки новостей из нефтяных регионов, ты читаешь сценарий новой игровой главы. Свобода, про которую я говорю, — это творческая свобода. В каждой игре мы создаем новый мир. А что ты создаешь в банке?

Неужели нет отрасли, в которой было бы так же интересно, как в играх, и чтобы при этом больше платили? Допустим, если игровой программист переходит в службу поддержки оператора сотовой связи — значит, он ни разу не игровой программист, а так, наемная сила без творческих амбиций. Но вот художники, например, могут пойти работать в кино... Снимать серьезные ленты. Быть частью искусства.

Это распространенное мнение. Пока сам не попробуешь найти интересную работу, не поймешь, насколько игры уникальны как профессиональная область. Автор диалогов в Divinity 2 — профессор истории с докторской степенью по англосаксонской культуре. Он очень рад был над игрой поработать, потому что его обычная область, научная, она очень скучная, там нового почти ничего не происходит.

У кого самый широкий выбор — так это у программистов. Они всегда смогут найти хорошую работу. Не с играми, да, но если постараться, то можно попасть в интересный научный проект или еще куда. Тебе там, как и в играх, много платить не будут, однако работа будет творческой, в удовольствие.

Художникам сложнее. Можно работать с рекламой, но это не очень веселая область, много странных клиентов, которым надо постоянно отрисовывать бутылочки с шампунем. Еще сложнее найти адекватную работу за пределами отрасли дизайнерам. Только игры дают им такую свободу творчества, к которой они у нас привыкли.

Мне важно, чтобы мои игры любили

Давай-ка вернемся к теме капитализма и идеализма. Уорделл из «Стардока» слушает только тех игроков, которые заплатили за игру. Всех остальных он игнорирует. Логика понятна: вместо того чтобы ориентироваться на халявщиков,

лучше работать для тех, кто подкрепил свое мнение оплаченной копией. Ты согласен?

Мне важно, чтобы мои игры любили. Вне зависимости от того, купили их или скачали. Я счастлив, когда я открываю игровой форум, а там тысяча новых сообщений по Divinity 2. Если ты мне скажешь, что восемьсот сообщений из этой тысячи — от скачавших пиратку, то у меня счастья не поубавится, потому что в проект играют, и это главное.

Но пиратство — это проблема?

Проблема, кто бы спорил. Мы русскую версию будем собирать еще почти месяц (*разговор происходил в начале сентября. — **Прим. «Игромании»***), а мне ваш продюсер уже прислал купленную на московском рынке пиратскую копию. Там есть «ученик слова преуменьшения, для того, кто имеет начиная с возраста десять ухаживаний, чтобы стать элитой воинов человека», «крестьяне-пассажиры, которые они» и «очень дешевый прием, который это», а каштановый цвет волос назван «коротким коричневым». И вирус в придачу. Трудно не считать это проблемой.

Но если мне кто-то напишет: «Свен! Я прошел твою игру и чуть не заплакал в финале. Это была лучшая неделя в моей жизни! P.S. Игру скачал из торрентов», — я не напишу в ответ: «Чтоб ты сдох, наглый козел». Я напишу: «Круто! Очень рад!» Потому что люди играют в мои игры и получают от них удовольствие, ради этого я их и создаю. И ты знаешь, если этому парню так понравилась моя игра, то не исключено, что он потом пойдет и купит себе коллекционное издание *(улыбается)*.

Скажи, а ты вообще игроков слушаешь — в плане того, как следующий проект делать?

Я люблю читать, что пишут о моем проекте. Особенно о том, как именно люди проходили игру и какие у них остались впечатления от разных моментов геймплея. Мне важна оценка аудитории. Но если говорить о будущем, то я и так уже знаю, каким делать следующий проект.

В августе Divinity 2 вышла в Германии, и некоторым немецким игрокам не понравился финал. Настолько, что на мой адрес стали приходить очень злые письма, что называется, hate mail. Требуют хеппи-энда, требуют выпустить патч, который бы дал возможность получить в игре другую концовку... на это я не пойду. История Divinity должна быть такой, какой она написана.

Как бы ты определил критерий успеха проекта? Что важнее — высокие рейтинги? Хорошие продажи?

Ты знаешь, продажи — функция производная. Сегодня рынок хорошо себя чувствует, завтра — не очень. Прямой связи между сборами проекта и его качеством не существует, ты и сам знаешь, ты же издатель. Рейтинги более показательны в плане качества, но и они зависят от контекста. Кто-то ценит сюжет выше графики, а кто-то графику выше сюжета, оценки субъективны. Особенно если мы говорим о средних оценках. Важно гордиться тем, что ты делаешь, для меня это самый главный показатель успеха. Если мне есть чем гордиться — проект удался. Мы сдали Divinity 2, и я могу сказать, что это хорошая игра. Я доволен. Моя команда довольна. Значит, проект успешен. А рейтинги и продажи будут уже потом.

Бесплатные завтраки не спасут от инсульта

Давай немного поговорим про тебя и про твоих коллег. Larian — бельгийская студия. В чем сильные и слабые стороны разработки игр в вашей стране?

Сейчас The L.E.D.Wars почти забыта, но в 1997-1998 годах ее превозносили бесконечно: множество громадных уровней, умнейший ИИ, война за мировое господство — за десять лет представление об отличной стратегии почти не изменилось.

Divinity 2 собирает одну за другой награды немецких игровых журналов. Свен уже сейчас работает над продолжением — если дело и дальше пойдет такими темпами, скоро у него все-таки появится собственный дом.

Да как и везде. Я бы не сказал, что наша страна как-то особенно предрасположена к играм, игры везде можно разрабатывать. Мне, например, очень нравится **King's Bounty**. Тоже не в Калифорнии проект сделан, и вряд ли разработчики тебе скажут, что им российская земля как-то особо помогала или мешала. Чтобы организовать студию и чтобы потом эта студия могла делать хорошие игры, нужно несколько единомышленников. Вот и все. Если есть костяк команды, остальные вопросы решаемы.

Ты бы смог основать Larian, если бы родился не во Фландрии, а в Московской области?

Думаю, смог бы. Помнишь, мы говорили про новые команды — куда податься молодым энтузиастам, чтобы было проще игры делать? Мой ответ: место не имеет значения, главное быть вместе. Если вас пятеро и вы все переедете в Новую Зеландию — нет проблем, сможете сделать игру. Где будет офис, не важно. Важно, чтобы команда была вместе. Вот если вы разъедетесь по нескольким городам, если у тебя дизайнер будет в Санкт-Петербурге, а художник — в Лондоне, то да, тогда будут проблемы, и я не уверен, что проект можно будет вообще закончить.

Что хорошего в Бельгии?

Все говорят на разных языках. Разнообразие помогает. У нас очень маленькое государство, и при этом мы расположены на очень популярном перекрестке Европы — в школе уроки истории состоят в основном из перечисления того, какая страна в каком году нас захватывала *(улыбается)*.

Мы можем взять художника из Германии, сценариста из Бельгии, программиста из Голландии, и все они нормально впишутся в коллектив, потому что у нас нет какого-то основного бельгийского состава, мы все разные, между собой привыкли говорить на английском. К такой команде любого специалиста легко подключить.

А еще что?

Размеры страны. Ты видел, что у нас через дорогу от студии? Ферма, конюшни... Мы снимаем офис в деревне, но при этом до Брюсселя ехать сорок минут. А до Гента, столицы провинции Восточная Фландрия, вообще двадцать. И я здесь за аренду студии плачу в пять раз меньше, чем ты в Москве. Это помогает. Если бы мне пришлось содержать офис в крупном городе, мне было бы тяжелее с финансированием разработки. С другой стороны, ты знаешь, какие мы платим налоги? Шестьдесят пять процентов. Я понимаю, что это необходимо, это идет на социальные фонды, на пособия по безработице и так далее, так что я не жалуюсь, нет. Просто констатирую. Разработка в Бельгии стоит очень дорого. Именно поэтому мы много задач по Divinity 2 поручали сторонним командам. Содержать здесь команду из 100 человек было бы безумием.

А что у вас с текучкой кадров? В Москве до кризиса была какая-то гонка вооружений на тему зарплатных фондов. Небольшое количество специа-

листов с опытом были нарасхват, все переходили из компании в компанию в поисках лучшей доли...

Трава всегда зеленее на другой стороне дороги. Я уже перестал беспокоиться на эту тему. Молодые специалисты всегда хотят попробовать поработать в Калифорнии. Нет смысла их удерживать, это нормальное желание. Один наш художник уезжал поработать в **BioWare**, через два года вернулся.

Почему? Там же, говорят, по утрам бесплатные завтраки накрывают.

Бесплатные завтраки не спасут от инсульта. У них там постоянные кранчи были. Такой график работы, что он по 12 часов в сутки в офисе торчал, пока какой-то сосуд не лопнул в голове и не случился микроинсульт. Он после этого и вернулся: говорит, хочу делать игры, но не хочу работать на таком жестком конвейере.

С тех пор он снова счастлив?

Был счастлив. Сейчас вот опять уехал. В канадское отделение **Ubisoft**. Подождем теперь, что с ним там случится *(улыбается)*.

Хочу улучшить качество жизни разработчиков

Сколько сейчас человек работает у тебя в студии?

Тридцать.

Больше бывало?

Да, до пятидесяти доходило. И меньше тоже бывало, когда всего три человека оставались в команде.

А над Divinity 2 сколько работало человек? Все тридцать?

Ближе к ста, много внешних сотрудников участвовало. Вообще процесс разработки сильно изменился за последние пять лет, Larian сейчас — это уже не набор профессионалов на все случаи жизни. Мы стали координационным центром, который распределяет работу по различным командам узкой специализации.

И как тебе такой формат, устраивает?

Вполне. Сейчас завершим Divinity 2, и продолжу реформировать структуру студии. Хочу улучшить качество жизни разработчиков в нашей команде. А то один парень раньше жил во Франкфурте и каждый день тратил на дорогу в одну сторону по четыре часа: выезжал в шесть утра, у нас был в десять, работал до шести и отправлялся обратно. Дома в десять был, сразу спать валился. Но переезжать в Бельгию никак не хотел — у него во Франкфурте родители, жена, друзья.

Чем же дело закончилось? Переехал?

Переехал все-таки, когда работы прибавилось. А что делать? Я именно это имею в виду: я хочу, чтобы он мог работать над продолжением Divinity 2, вернувшись обратно в свой город. Надо изменить процесс совместного творчества.

Для разработки игры нет необходимости всем 30 членам команды каждый день встречаться друг с другом. Если ты живешь во Франкфурте, ты можешь работать над игрой четыре дня у себя дома, а по пятницам появляться в студии, чтобы обсудить текущее состояние дел с продюсером и другими коллегами. Реальная потребность в каждодневном общении есть только у 6-7 человек во всем проекте — это продюсеры и дизайнеры. Всё. Остальные могут работать большую часть времени из дома, и такая работа будет гораздо продуктивней, чем работа в офисе.

А как же рассказы о том, что при работе из дома люди спят до обеда, всю неделю смотрят «Доктора Хауса», а потом пытаются наверстать план за два последних дня до сдачи?

Наш опыт показывает, что чем комфортней человеку работается, тем продуктивней проходит его неделя. Проблема работы в офисе — в изобилии лишних процессов. Я по себе сужу: когда меня два часа никто не отвлекает, я способен сделать столько, сколько обычно я делаю за целые сутки обычного рабочего процесса. Иногда я закрываю дверь своего кабинета на ключ и не выхожу, пока не закончу задачу, я эту привычку перенял у наших программистов.

Обычно ведь как происходит: кому-нибудь не сидится, и он начинает слоняться по студии, задавать вопросы, искать совета. И вот вместо того, чтобы подумать и самостоятельно придумать, он ест окружающим мозг, нарушает их концентрацию. Реально ежедневное взаимодействие нужно только координаторам игры, продюсерам, которые работают с внешними командами и должны синхронизировать свои усилия. Мы как паук, который плетет паутину. Наша паутина становится больше, а паук — меньше. Я хочу, чтобы 6-7 человек в офисе могли координировать сто, сто пятьдесят внешних сотрудников, чтобы небольшой размер внутренней команды не был преградой для создания большой игры.

С кем из внешних команд вы работали по Divinity 2 — с какими странами?

С Аргентиной, с Румынией. С Индией. С Венгрией. Думали еще с Эстонией, но нам их команда не понравилась — до начала работы мы ко всем приезжали посмотреть офис. Эти какие-то мутные были, непонятно совершенно, как они собирались работать с нами.

С болгарами работали, но тоже ничем хорошим не закончилось, вяло все протекало, непрозрачно. Там такая история была смешная с их продюсером — он как к нам ни приедет, все свою страну хвалит. Буквально через слово. Во время обеда берет салат, ест, говорит: «Эх, хороши ваши помидоры, но в Болгарии они вкуснее». В офис из ресторана возвращаемся, он тут же: «В две полосы у вас шоссе? А в Болгарии обычно в три, а то и в четыре». Я ему говорю: «Слушай,

Одна из множества обучающих игр Larian — Monkey Labs. Сюжет сюрреалистический: обезьянки в научной лаборатории вышли из-под контроля, и единственный способ их усмирить — обыграть в задачках на логику.

У Larian полно детских видеоигр. Например, Superia разработана специально для норвежского телеканала NRK Super. Это приключенческая игра, где детям предлагается набирать очки, напевая песенки и рисуя и раскрашивая картинки.

давай закроем тему, я был в Болгарии, там небо голубое, трава зеленая, никаких сюрпризов». Он замолчал, но потом в офисе опять ныть продолжил: «Кого мы ждем? В Болгарии обычно все на встречу за пять минут до начала приходят». В общем, мы решили, что не сможем с такой командой работать.

У нас был знакомый контрабандист

Я тебя сам хотел расспросить про твои приключения в Софии, но раз уж ты упомянул Болгарию, расскажи, вы там действительно деньги на черной икре зарабатывали?

Черная икра... *(смеется)* Это правда: первые деньги на разработку игры мы заработали на перепродаже черной икры из СССР. Так что Larian определенно имеет русские корни! Помнишь такие круглые синие баночки? В начале девяностых они стоили у вас не очень дорого, и у меня был знакомый контрабандист из России — я еще в университете сошелся со многими русскими, они меня с собой периодически брали в баню попариться.

Был среди них один парень, самый обычный. И вот где-то спустя месяц после нашего знакомства этот парень появляется у меня дома со спортивной сумкой, набитой банками с черной икрой, которую он каким-то образом провез в автобусе через Эстонию. И говорит, что ему надо срочно эти банки пристроить. Да не вопрос! Мы с друзьями помогли, за две недели все распродали по знакомым, и в результате у нас оказалась какая-то невероятная по тем временам сумма, которую мы решили потратить на разработку своей первой игры.

The L.E.D. Wars?

Нет, L.E.D. — это наш второй проект. Первой была игра для «Атари» — еще для той старой «Атари», которая игровые приставки выпускала.

Что-то я не помню ничего про твою игру для «Атари»...

А она и не состоялась. В 1996 году мы подписались разработать проект с бюджетом в $50 000, и через три месяца после этого «Атари» решила, что она не будет больше заниматься играми, так что наш контракт отменили.

И тут пришла очередь The L.E.D. Wars?

Да. Тоже с бюджетом в $50 000.

Что ты можешь сказать про этот проект?

Это была моя первая коммерческая игра. Я научился делать игры. Бесценный опыт. А потом была LMK — **The Lady, The Mage & The Knight**, ролевая игра. Начиналось все очень хорошо — мы подписались с немецким издателем на бюджет в миллион долларов...

А чем же закончилось?

К сожалению, через несколько месяцев после начала работы над проектом наш издатель, **Attic**, обанкротился, оставив за собой массу долгов. В том числе и нам. Мы работали над игрой, сдавали этапы. Сначала начались задержки с платежами. Потом издатель перестал отвечать на звонки. И, наконец, закрылся, а мы остались с долгами в $500 000.

Однако...

Да. Было очень непросто. Мы, чтобы отдать долги, начали тогда работать с казино. С бельгийской мафией.

При графике «игра в неделю» перестаешь бояться

У вас тогда была мафия?

Была, и еще какая. Да и сейчас есть, я так думаю.

Вы никого там не утопили случайно?

Да нет, что ты. Я когда говорю, что это была мафия, имею в виду только заказчиков. Это были серьезные ребята на дорогих машинах со швейцарскими номерами. У них были казино по всей Европе, и им были нужны игры для игровых автоматов. А также сами игровые автоматы.

Много проектов для них сделали?

Сотни!

Да ну!

Мы сдавали по игре в неделю. И за два года рассчитались со всеми долгами. Вообще, ты знаешь, это, может, и звучит драматично — молодые разработчики променяли ролевой проект на игры для казино, но мы многому научились тогда, полезному и не очень.

Например?

У нас пропал страх перед завершением проекта. Знаешь, как бывает у разработчиков: тебе кажется, что как раз сейчас игру сдавать нельзя, потому что история недосказана, и просишь еще месяц... еще три... а потом еще шесть. Так вот, при графике «игра в неделю» ты перестаешь бояться момента, когда код закрывается для изменений. Ты просто говоришь: «Это была последняя версия». И если какие-то идеи остались, начинаешь с них на следующем проекте.

И мафия никак себя не проявляла?

Ага, ну конечно! Как-то мы с приятелем поехали в Софию по делам, так как работали в то время с местными художниками. И вот однажды к нам в холле

гостиницы подошел такой плотненький парень, два метра на два метра, в кожаной куртке и говорит: «Фоллоу ми, ин май кар нау». Я чуть не обделался.

Местные чекисты, что ли?

Местные бандиты, как потом оказалось. Этот парень ведет нас к своей «Ладе», в которой сидит такой же квадратный мужик (к тому же его брат), и они нас куда-то везут. Я спрашиваю: «В чем проблема?» Он говорит: «Ноу проблем, просто мой босс хочет с вами поговорить. Но сначала мы поедем в ночной клуб». И вот они нас привозят в ночной клуб, а клуб закрыт. Они куда-то звонят, приходят люди, снимают замок с двери, откуда-то вызывают девиц, включают музыку, и у нас происходит такая сюрреалистичная ночная дискотека.

Постепенно народ подтягивается, нам постоянно подливают... наконец, парень показывает нам, что время уходить, и мы спускаемся в какой-то подвал, в котором в конце длинного коридора стоит пост охраны, а за ним — кабинет. В кабинете сидит, как я понял, местный босс. Который, наверное, очень любил «Крестного отца», потому что он разговаривал как в фильме — с паузами, с многозначительными взглядами. «Вы, — говорит, — казино занимаетесь в Европе?» Мы: «Угу». «Вот, — говорит, — смотрите, — и протягивает план какого-то здания. — Это, — говорит, — мое новое казино. Интересует?»

Я думаю: «Главное — не паниковать». И говорю, что у нас в организации (я так и сказал — «в организации») решения принимает главный менеджер, которому я все передам сразу же по возвращении в Брюссель. «Хорошо, — говорит босс, — спасибо. Вы свободны». Очень вежливый тип оказался. И вот мы едем обратно в отель с двумя его бандитами, или охранниками, это уж кому как, и говорим друг другу по-фламандски: «Все, нам теперь путь в Болгарию заказан — если мы здесь еще раз появимся без новостей от «главного менеджера», с нами никто уже нянчиться не будет».

Это тебе не ролевые игры разрабатывать.

Да. Еще, помню, для меня культурным шоком стала первая поездка в Лас-Вегас. Наши клиенты мне говорят: «Ребята, вам надо по-другому делать игры для автоматов. Что-то у вас не так выходит. Вы в казино давно последний раз были?» Я говорю: «Ни разу в жизни не был...» — и они меня в Лас-Вегас на самолете отправляют.

А там?

А там я понял, что теория и практика дизайна очень далеко друг от друга отстоят. Например, во всех играх есть звуковой фон, мелодия, какие-то музыкальные переборы, которые проигрываются при выигрыше или поражении. Так вот, у всех игровых автоматов — вне зависимости от производителя — эти мелодии в одном ключе. Иначе в зале будет невозможно находиться из-за какофонии.

Я пошел в банк и взял в кредит $400 000

Скажи, вы когда за два года работы для казино выручили $500 000, не было соблазна забить на ролевые игры и продолжать работать для Вегаса? Мне кажется, ты бы больше денег заработал, чем на разработке Divinity.

Денег бы точно больше заработал, чем на Divinity, но я уже говорил, деньги для нашей студии не главное. Мы собрались, чтобы делать игры, так что мы отдали долги и вернулись к ролевым проектам.

GulliLand — это приключенческая игра, где детям предлагается набирать очки, напевая песенки и рисуя и раскрашивая картинки. Хм... Вам тоже кажется, что описание скопировано с Superia? На сайте Larian три абзаца написаны один в один!

KetnetKick 2: The Mysterious Island — интерактивная онлайновая игра, так называемая PC2TV: можно выйти на сайт бельгийского детского телеканала, создать там себе героя и после наблюдать за ним по телевизору.

Начали Divine Divinity?

Да. Подписали проект снова с немецким издателем, с **cdv Software**.

Большой бюджет?

* 000 000. Только ты потом вычеркни цифру из текста, ладно? Не хочу ничьих секретов выдать ненароком.

Хорошо. Divinity удалась на славу, у нее сейчас средний рейтинг 81%.

Да, игра удалась. Но, к сожалению, она при этом еще и задержалась, и мы потратили на разработку больше, чем получили от издателя. Так что это был творческий успех и финансовая катастрофа одновременно.

После завершения Divinity у меня был очень тяжелый период в жизни. У нас в компании осталось всего три человека, денег вообще ноль. Был конец года. Я поехал к отцу в ЮАР, всю поездку думал, как бы нам выкрутиться, как бы студию не закрывать, что бы нам такого сделать... и когда в январе вернулся в Бельгию, решил сделать **Beyond Divinity**. Пошел в банк и взял в кредит $400 000.

Взял их на свой страх и риск?

Да, было трудно. И было очень грустно. У нас был полный офис, тридцать человек, мы сдали игру, она получила прекрасные рейтинги, и все равно мы опять оказались в долгах. Причем к концу разработки Beyond Divinity стали поступать авторские от продаж первой части — и оказалось, что мы могли бы и не брать кредита, не делать Beyond. Нам бы и так хватило денег на разработку нового большого проекта...

Потом мы начали делать игры для детей. Для местного телевидения. У нас с женой тогда как раз родились дети, и я втянулся в эту тему. Ты знаешь, я всегда старался делать только то, в чем разбирался: ролевые игры я разрабатываю, потому что их люблю, а детские — потому что смотрю на своих детей и понимаю, как у них голова работает.

И у вас получались детские игры?

Еще как! Местный парламент даже инициировал расследование, почему в наши игры играют 9 из 10 детей во Фламандском регионе Бельгии; они думали, что мы как-то недобросовестно используем силу телевидения, чтобы заставить детей покупать наши игры.

Я помню, ты даже начал участвовать в телевизионных выставках — в Канне, в Лондоне, — то есть вы потом вышли за пределы своей территории с детскими проектами?

Да, и нам здорово это помогло. Делая детские игры, мы построили технологическую базу и поднакопили денег для начала работы над Divinity 2. Наши игры для детей лицензировали несколько крупных европейских телеканалов. Это дало нам возможность вернуться к ролевым играм.

Самые лучшие идеи приходят по ходу движения

Когда ты начал думать над Divinity 2?

Около трех лет назад. Помнишь, ты ко мне приезжал и я показывал расчеты бюджета? Мы тогда построили модель разработки с участием внешних команд, представили, сколько миллионов у нас на это уйдет, и начали предварительное производство, описание мира, игрового процесса. Параллельно с этим мы продолжали копить деньги на разработку и отбор внешних команд для работы над моделями и текстурами.

В результате где-то восемьдевять месяцев у нас ушло на предварительную работу и еще два года непосредственно на разработку. Дизайн-документ Divinity 2 — это порядка двух тысяч страниц. У меня в кабинете лежит единственная распечатанная копия, никто больше не решился бумагу так переводить *(улыбается)*. Если прочитать этот документ и потом посмотреть на Divinity 2, то окажется, что это два совершенно разных проекта. Поменялся сюжет, поменялся дизайн игровой механики. Только видение осталось. Да и карта, на которой мы реализовали где-то четверть задуманного.

Самые лучшие идеи приходят на ходу движения — это специфика игр. Есть огромная разница между «видеть» и «представлять». Ты запускаешь версию, смотришь на тобой же придуманную сцену и понимаешь, что ее надо полностью переписать. Так и работаем.

Насколько тебе помог опыт предыдущих проектов?

Ты знаешь, некоторые ошибки мы можем бесконечно повторять, если прошло достаточное количество времени между схожими ситуациями. Я после беты Divinity 2 начал для себя писать выводы и попытался найти в интернете, не писал ли уже кто из разработчиков чего-то похожего, — и обнаружил свою собственную статью, написанную после сдачи Beyond Divinity. Некоторые выводы повторялись один в один. Я забыл уроки Beyond Divinity, в обоих проектах у меня были схожие проблемы с объемом игры и с первыми игровыми сценами.

А легче разработка шла по сравнению с первой Divinity?

Нет. У нас прибавился опыт, увеличилась команда, однако параллельно с этим выросли и ожидания игроков. Раньше на то, чтобы сделать в игре дом, уходил один день. А сейчас уходит три недели, потому что выше уровень детализации, больше функциональность игрового движка, игроки захотят в этот дом зайти, все комнаты рассмотреть.

Ты «Всеслава» своего будешь когда-нибудь доделывать? Вот рассчитывай года на три разработки — и это если на готовой технологии. Видишь в дизайн-документе строчку: «Одиноký воин бредет по мрачному лесу»? Раньше ты пустил спрайт по тропинке — и готово. А сейчас ты будешь мокап заказывать для воина, тестировать эффект покачивающихся деревьев, доводить до ума преломление света в листве.

Последние из могикан

Свен, ты только что закончил большой проект. И его уже хорошо приняли — в немецкой игровой прессе сейчас все рейтинги где-то за 80%.

Ну да.

Так в чем секрет?

В том, чтобы получать удовольствие от процесса. Ни один человек не выдержит два или три года постоянного стресса и самобичевания. Мы собирали версию, играли, комментировали и подмечали то, что нам самим в игре нравилось. Это был такой внутренний поток позитивного настроя.

Реакция игроков на наш проект в работе тоже помогала. Знаешь, что мы делали неделю после выхода немецкой версии? Несколько раз в день просматривали все игровые форумы, где хоть что-то про игру писали, и рассылали выдержки по студии.

Жена довольна, что семимесячный аврал закончился?

Она была бы сильнее довольна, если бы я продал студию и нашел более спокойную работу. Дополнительные деньги тоже бы не помешали. После каждой игры она спрашивает, будет ли это таким бестселлером, что мы сможем купить собственный дом, — а я пока отвечаю в духе «не в этот раз, дорогая» *(улыбается)*. А так — да, конечно, рада. Мы вот сидим сейчас с тобой в саду, вино пьем, погода хорошая, завтра суббота и мне не надо будет ехать на работу. Это и есть счастье.

Ты, кроме игр, чем-то последнее время занимался?

Учился. У меня жена — биохимик. Я давно хотел понять, что же она на работе делает. Да и вообще мозги немного сохнут, если только играми весь день заниматься, так что я в прошлом году поступил в университет на факультет химии. Первый курс закончил в июне.

И как?

Все экзамены на отлично. А ты чего ожидал? У нас команда очень способная. И игры мы делаем не потому, что больше никуда не берут, а потому, что просто очень это дело любим.

Чем будешь заниматься в ближайшее время?

Сейчас мы заканчиваем собирать различные языковые версии Divinity 2, включая русскую, и работаем над другими играми во вселенной Divinity. Объявим их через несколько месяцев.

А планов объединиться с каким-нибудь крупным издателем или сменить жанр нет?

Нет. Larian — независимая студия, у нас есть серия Divinity, и нам вполне хорошо над ней работать. Мы не делаем «игры для всех». Мы делаем ролевые игры для тех, кто любит и ценит ролевые игры. И все. Мы — последние из могикан. ■

Adventure Rock — еще одна детская игра, на этот раз созданная для британского детского канала BBC. Здесь школьники 6-12 лет могут лазать по горам и ползать по подземным пещерам, а затем обмениваться пасхалками на сайте BBC Adventure Rock.

Александр Башкиров

ЗА ГРАНЬЮ ВИРТУАЛЬНОСТИ

Пятьдесят лет назад Айван Сазерленд сконструировал прототип шлема виртуальной реальности, и с тех пор мы отчаянно ждем, когда же технологии позволят нырнуть в Глубину, и ловим каждое слово о Project Natal. Но Глубине не нужен ни громоздкий шлем, ни туча разных датчиков — с технологией аугментации реальности вполне достаточно кривляться перед веб-камерой.

В 1994 году именитый канадский профессор Пол Милгрэм придумал концепцию виртуального континуума: на одном конце шкалы — наш с вами реальный мир, на другом — полная виртуальность, а между ними — так называемая «смешанная реальность», в которой в разных пропорциях встречаются как реальные, так и виртуальные объекты. Если реальных объектов больше (к примеру, если на картинку с телекамеры накладываются надписи и условные обозначения), то это аугментация реальности. Если в картинке больше виртуального (идет нормальная компьютерная игра, а реальна в ней только оцифрованная физиономия игрока), то это аугментация виртуальности...

Все это звучало внушительно до тех пор, пока аугментация из области чистой науки и научной фантастики не пришла в повседневность. Загляните в блог ***www.augmentedplanet.com*** или посмотрите содержимое сайта ***www.notcot.org*** по тегу «augmented reality»: на основе одних и тех же технологий — чаще всего с помощью обычной веб-камеры — можно с равной легкостью создавать игры, действие которых происходит как по ту, так и по эту сторону виртуального континуума.

Милгрэм и прочие ученые начала девяностых, рассуждавшие о семантическом контексте и писавшие научные работы с умными заголовками вроде «О слиянии виртуальных объектов с реальным миром», и не подозревали, что пятнадцать лет спустя на YouTube по ключу «Augmented Reality Magic» будут показывать аугментированные карточные фокусы: все начинается как обычное упражнение на ловкость рук, потом появляются цифровые подписи, комментарии и иллюстрации к порхающим картам, потом между настоящих карт начинают попадаться виртуальные, потом оживают изображенные на картах тузы, потом сам фокусник становится крохотным реальным человечком на виртуальном столе... Лучше всего не возиться с устаревшими научными концепциями и принять за аугментацию реальности самые необычные и наглядные способы управления виртуальным миром.

Благодаря камере The PlayStation Eye в The Eye of Judgment можно, с одной стороны, ругаться и шлепать картами, а с другой — играть, совершенно не зная правил!

В рекламе «Звездного пути» из маркера вылетает «Энтерпрайз», которым можно управлять — и даже стрелять лазерами!

Билет в виртуальность

В наше время создать аугментацию реальности в браузере не так уж сложно: можно лицензировать плагин французской компании **Total Immersion** (***www.t-immersion.com***) или немецкой **Metaio** (***www.metaio.com***), можно использовать бесплатный флэшевый **FLARToolKit**. От разработчика требуется только построить виртуальный трехмерный объект (а можно и целый виртуальный мирок) и придумать уникальный визуальный код — обычно это легко распознаваемое контрастное изображение, например белый круг с черным квадратом и большими черными буквами или черный треугольник с белым прямоугольником. Пользователь печатает листок с кодовым изображением (маркер), показывает его веб-камере и с изумлением обнаруживает, что держит в руках виртуальный спортивный кубок, пляшущего снежного человека, земной шар или еще какую-нибудь «цифровую голограмму».

Сама технология интеграции трехмерных объектов в живое видео с веб-камеры еще достаточно молода (ее непрерывно совершенствуют в лабораториях компьютерного дизайна практически всех крупных университетов), и аугментация сейчас используется или в рекламных целях, или для демонстрации какой-то яркой идеи. Хотя, например, **Rubberduckzilla** (***www.rubberduckzilla.com***) — почти настоящая аркадная игра, в которой у игрока вырастает утиная голова и он начинает крушить своим клювом виртуальный город и пускать из глаз лазерные лучи.

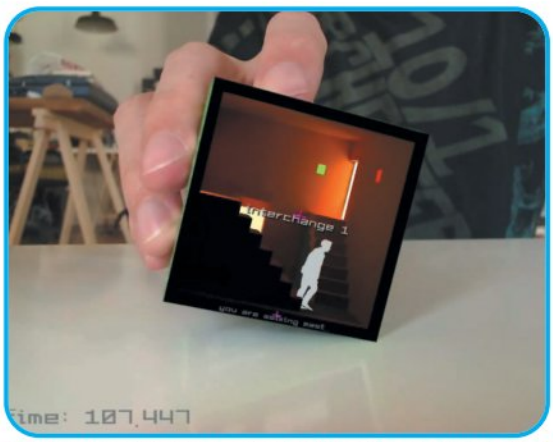
General Electric Smart Grid (***http://ge.ecomagination.com***) — одна из самых изящных демонстраций возможностей технологии, и знакомство с миром аугментированных приложений лучше всего начать именно с нее. Заходим на сайт, печатаем маркер, включаем веб-камеру... Если подуть в микрофон, ветряки во внезапно раскрывшемся в наших руках сельском пейзаже начинают вращаться быстрее — это впечатляет.

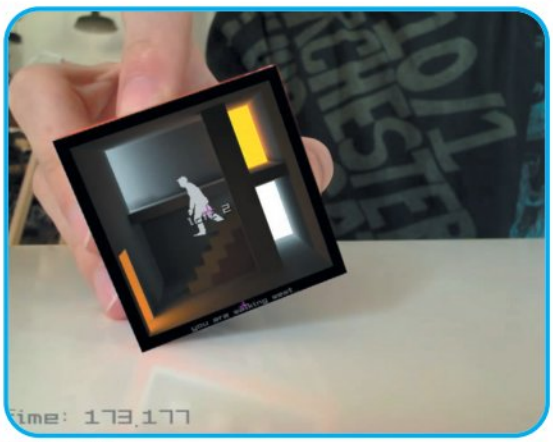
Чтобы все работало, нужно хорошо освещенное помещение: веб-камеры у большинства слабенькие, и, каким бы простым и контрастным ни был маркер, его не всегда удается распознать. Чуть не так повернете — и вместо чудесной анимированной голограммы в руке окажется обычная черно-белая бумажка.

Показав камере тайный символ на сайте **Assassin's Creed 2** (***http://assassinscreed.uk.ubi.com***), можно вызвать из виртуальности руку ассасина с торчащим между пальцев лезвием — первый, кстати, случай игровой рекламы такого рода. В ноябре она появится и у нас: на четвертой странице обложки этого номера напечатан маркер, который оживает на сайте игры **Aion** по адресу ***www.aion.ru/webcam***. Логотипы для аугментации встречаются на пачках чипсов и коробках из-под пиццы; на сайте **Ray-Ban** (***www.ray-ban.com***) можно примерить еще не купленные темные очки перед «виртуальным зеркалом»; в рамках рекламной кампании ремейка «**Звездного пути**» можно было поуправлять виртуальным «Энтерпрайзом». «Ниссан», БМВ и «Тойота» предлагают поиграться с виртуальными автомобильчиками. В независимых некоммерческих разработках можно постучать по виртуальным барабанам — внимание, любители **Rock Band** и **Guitar Hero**! — или примерить аугментированную футболку — одежду недалекого будущего (ваша камера распознает наклеенные на майку маркеры и заменяет их на сообщения из **Twitter**).

Уровни сложности

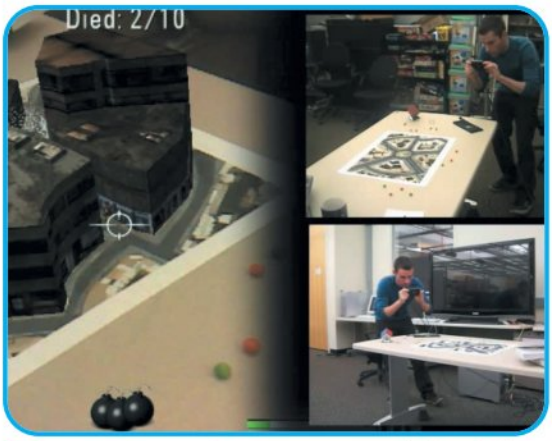
На сайте Американской почтовой службы можно сравнить размер своего письма или посылки с виртуальным почтовым конвертом или коробкой





Гениальная пространственная головоломка Levelhead пока что доступна лишь в виде серии роликов.

Австралийский игрок в ARQuake в полном снаряжении (шлем, рюкзак с ноутбуком, специальный контроллер, GPS)... и вы удивляетесь, почему это развлечение так и не стало коммерческим?



Секрет великолепного шутера (пока — на стадии прототипа) Arhrrrrrr Zombie Game в том, что игроку нельзя сидеть на месте: если зомби пристрелялись, надо быстро убираться на другой край стола.

(***www.prioritymail.com/simulator.asp***); в магазинах «Лего» ребенок, поднеся коробку к специальному экрану, видит все конструкции, которые можно собрать из содержащихся в коробке частей. В одном из роликов БМВ демонстрируется работа механика, оснащенного очками-мониторами с виртуальными подсказками: как видите, достаточно сделать шаг в сторону от бумажных маркеров, и мы начинаем говорить о совсем других жизненных сферах.

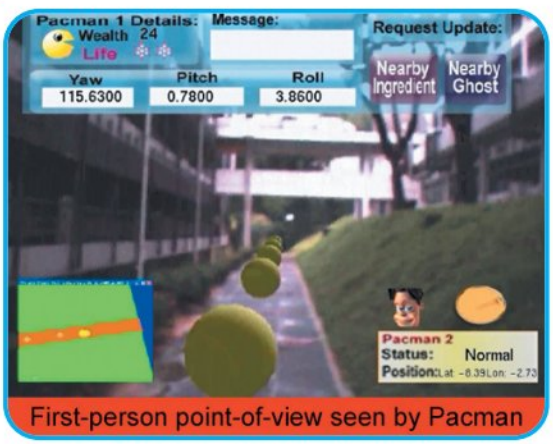
В играх при помощи аугментации тоже можно добиться очень интересных вещей: в игре-прототипе **Levelhead** (***http://selectparks.net/~julian/levelhead***) испанского разработчика Джулиана Оливера вместо бумажных квадратиков используются пластиковые кубики. На той стороне кубика, что повернута к камере, рисуется трехмерная виртуальная комната, по которой бродит виртуальный персонаж (направление движения игрок задает, наклоняя кубик). Всего в Levelhead три кубика, они соединены между собой виртуальными дверцами, и цель игры — проявив пространственное мышление, провести героя через все грани всех кубиков, от первой двери до последней. А еще тот же Джулиан Оливер разработал программу **The Advertiser** (***http://theartvertiser.com***), которая при наведении телефона на рекламный плакат использует поверхность билборда для демонстрации артхаусных короткометражек.

Компания **Sony** — единственная пока мегакорпорация, активно внедряющая аугментацию реальности в большие, настоящие видеоигры. В 2007 году вышла карточная **The Eye of Judgment**: в набор входили мягкий коврик три на три клетки и настоящие игральные карты с черными кодовыми квадратиками, которые распознавала установленная на специальной подставке камера **The PlayStation Eye**, выпущенная одновременно с игрой. На разработку ушло три года, два из которых потратили на адаптацию системы кодирования и распознавания карт для домашнего пользования (изначально на карты были нанесены штрихкоды, а для игры требовались два суперкомпьютера и камера высокого разрешения). В этом году на **E3** был объявлен новый контроллер Sony — жезл, который в «глазах» The PlayStation Eye будет превращаться хоть в рыцарский меч, хоть в пистолет, хоть в бейсбольную биту... Конкурирующий **Project Natal** для **Xbox 360** тоже построен на распознавании действий игрока через камеру — помимо жестов Natal должен узнавать показываемые камере объекты и изображения.

А в октябре у Sony вышла **EyePet** — игра, целиком посвященная общению с симпатичной обезьяноподобной зверушкой (разумеется, через PS Eye). Виртуальный питомец реагирует на звуки и прикосновения — причем гладить его нужно будет не стилусом по сенсорному экрану, как в **Nintendogs** на **DS**, а просто рукой по шерстке. И живет он не в виртуальной комнате, а в самой обычной, вашей, и умеет гоняться за брошенными ботинками. Питомец — не единственный виртуальный объект в вашей квартире; если показать камере чертеж автомобильчика или самолетика (в котором мы без труда узнаем маркер), то в EyePet появится соответствующая трехмерная игрушка, которой можно будет управлять с геймпада.

В движении

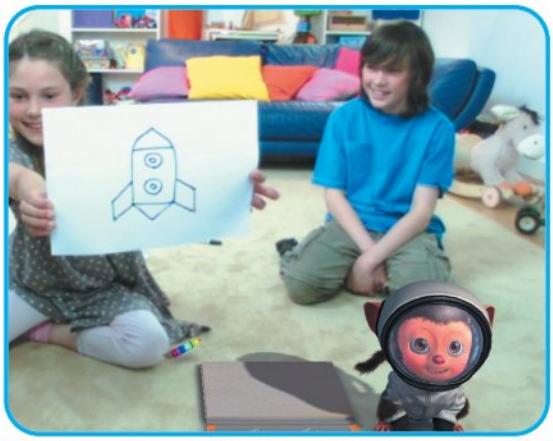
В 2004-2005 годах появление первой массовой системы аугментации реальности предсказывали «к концу десятилетия»: как только будут разработаны индивидуальные дисплеи (в виде очков или контактных

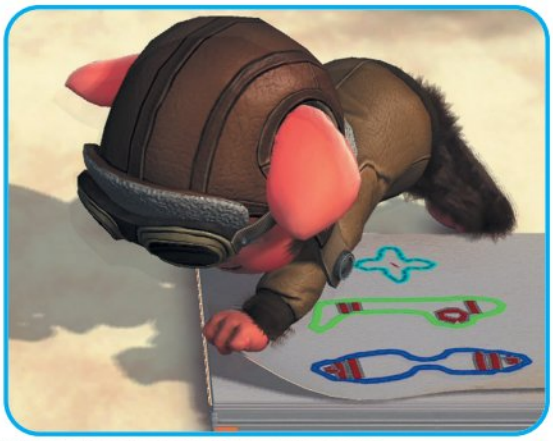


First-person point-of-view seen by Pacman

Messages sent to Pacman by Helper

Человеческий Pac-Man на самом деле мало чем отличается от обычных пятнашек — вот разве что все участники тяжело нагружены дорогим оборудованием.





Ваш рисунок интегрируется в EyePet только в том случае, если виртуальный зверек сумеет его распознать и перерисовать самостоятельно.

линз), система трекинга изображения (чтобы положение виртуальных объектов менялось в зависимости от угла зрения человека) и достаточно мощный мобильный компьютер... На самом деле, конечно, такая система уже появилась: это самый обыкновенный мобильный телефон с доступом в интернет и встроенной камерой.

Уже в 2008 году через камеру смартфонов с операционной системой Android можно было получать дополнительные сведения об окружающей действительности (в iPhone такая возможность появилась в сентябре 2009-го). **Wikitude World Browser** (***www.wikitude.org***), **Layar** (***www.layar.eu***), **Brightkite** (***www.brightkite.com***) — при помощи этих программ на картину реального мира накладывается еще один слой изображения — с полезной информацией, подсказками по самым разным поводам, сведениями о том, где ползают ваши знакомые из социальных сервисов. Слоев может быть сколько угодно, для навигации между ними разрабатываются особые фильтры и целые поисковые системы... В мобильной аугментации маркеры не используются, все сведения о местоположении пользователя добываются через GPS, но теоретически возможно и распознавание объектов через камеру.

Отсутствие качественных индивидуальных визоров и трудности с определением местоположения игроков в свое время погубили проекты вроде **ARQuake** (попытка студентов Университета Южной Австралии перенести действие **Quake** на территорию родного кампуса) или **Human Pacman** (студенты Сингапурского университета воссоздавали **Pac-Man** на улицах города). Но для виртуальных игр на местности со смартфоном не нужно ничего сложного и громоздкого! Хотя онлайновые ролевые игры с аугментацией на телефонах пока очень примитивны (см. хотя бы **Parallel Kingdom**), у игр с наложением дополнительных слоев реальности огромный потенциал.

Достаточно лишь взглянуть на разработанную студентами Технологического института Джорджии **ARhrrrr Zombie Game** (***www.AugmentedEnvironments.org/lab/research/handheld-ar/arhrrrr***), которую они сами называют «первым аугментированным зомби-шутером». Дан стол с условным плоским игровым полем. Вокруг стола носится игрок с телефоном, а игра симулирует вид с вертолета на трехмерный город. Зомби наносят вам урон, швыряя в экран собственные конечности. Самое страшное оружие в игре — конфетки «Скиттлз» (если их положить на игровое поле, а потом расстрелять из телефона, драже взрываются, убивая как зомби, так и мирных жителей). Собственно, осталось только сделать многопользовательскую версию...

■■■

В настоящий момент аугментированная реальность — это в основном забавные видео на **YouTube**. Но все эти безделушки появились за последние 12 месяцев — аугментированная реклама в 2009 году по популярности идет сразу за Twitter. Любая новая технология начинается с фокусов, с демонстрации возможностей; уже сейчас можно сказать, что EyePet — это потенциальная игра-блокбастер, а Levelhead — культовая головоломка уровня кубика Рубика. На смартфонах же аугментации превращают окружающий мир в одну большую MMORPG с пузырями-подсказками; мы с вами живем в украшенных виртуальными граффити городах. Аугментация продолжается, меняются наши отношения с окружающим миром, а мы все, затаив дыхание, ожидаем прихода каких-то невероятных виртуальных шлемов, хотя, оказывается, можно спокойно обойтись и без них. ■

EyePet — финальная стадия развития симулятора виртуального питомца.

Сельский пейзаж в GE Smart Grid не только идиллический, но и переносной.

ИГРЫ В ИГРЫ

Российские геймеры, подсаженные «На игру» Павлом Санаевым и Александром Чубарьяном, отвечают на вопросы, на которые не ответил «Геймер» заокеанский.

В конце 90-х габаритный ростовский пацан Александр Чубарьян (для друзей просто Саня) заведовал складом деликатесов — подписывал накладные, ворочал коробки, отпускал товар. После работы, ближе к полуночи, он шел в районный компьютерный клуб Voodoo, который было не отличить от тысячи таких же компьютерных клубов: первый этаж жилого дома, школьники с окурками у подъезда, этажом выше прописана скандальная бабка, по чьей жалобе заведение однажды закроют. Чубарьян брал пиво, устраивался поплотнее и ночь напролет играл во все новое — в **Unreal**, в **Half-Life**, наконец, в **Counter-Strike**. Играл бы и днем, но компьютер на складе был допотопный и не тянул ни «Контру», ни даже **Duke Nukem 3D**. Поэтому днем Чубарьян развлекался иначе: как мальчишка, которого посадили под домашний арест, воображает войнушку, так и он набирал в «Блокноте» («Ворд» тоже не устанавливался) роман про друзей и про главное свое хобби — игры, конечно.

Три папки на рабочем столе, по десять текстовых файлов в каждой — роман этот был кровавой боевой фантастикой с элементами соцреализма и отсылками к богатой бандитской культуре Ростова-на-Дону. Персонажей Чубарьян списал с приятелей по клубу, сюжет — с американских боевиков и ментовских сериалов, язык подслушал на улице. Оргпреступники против банды малолеток-геймеров, разборки и рокировки, побои и увечья, стволы и торпеды, недолгий воровской шик, представленный в основном перечисляемыми через запятую иномарками, и трупы на каждой странице. Эпилог забрасывал героев в США, где пресловутые малолетки в офлайне играли в «Контру», захватывали заложников и мочили американский спецназ: Terrorists win!

Готовый текст Чубарьян отправил в московское издательство «АСТ» наобум: вдруг возьмут? На следующий день у него посыпался жесткий диск, текст был утерян, казалось, навсегда, и шансов на публикацию почти не осталось. Однако Чубарьяна пригласили в Москву, передали гонорар в $200, которого хватило на билеты и ресторан. В 2003 году книга вышла в тиражной серии «Звездный лабиринт», где печатались Владимир Васильев, Сергей Лукьяненко и другие большие фантасты. С обложки на читателя смотрели два мальца, один из которых задумчиво крутил в руках джойстик. Назывался роман «**Игры в жизнь**».

Игры-шмыгры

Еще через год российское кино, выходя из десятилетней комы, потихоньку начало выбирать из новой русской литературы актуальные и недорогие в постановке сюжеты. Запустили съемки «**Ночного дозора**» (тогда еще телесериала), «Игры в жизнь» тоже были куплены для экранизации. К концу 2007 года она существовала в виде сценария и развешенных в офисе «Русской кинокомпании «ИВАН!» футуристических скетчей, раскадровок и снимков приятных молодых лиц из московских театральных вузов.

В конце 2009-го, когда «На игре» показывают в четверти кинозалов страны и идет ковровая бомбардировка афишами, история эта кажется почти фантастичной: так не бывает. Особенно если учитывать невысокий уровень взятого за основу материала. «Это первый мой роман, в нем много ошибок, — смеется Чубарьян, который с тех пор выпустил еще несколько книг и поднаторел. — К примеру, был персонаж, которого валят, а он через пару страниц как новенький». Голливудские штампы («Вам Заур просил передать вот это...» — с этими словами Доктор выхватил пистолет и четыре раза нажал на спуск»), диковатый компьютерный жаргон («Лебедь оказался законченным «мясом» — несколько раз Вампир убивал его даже ножом»). Казалось бы, внимание к «Играм в жизнь» — пример поразительного везения, и только: за рублевый лотерейный билетик автор сорвал джекпот. На самом деле киношники схватились за «Игры...» не случайно. В романе бился пульс времени и, главное, раскрывалась мысль, рано или поздно приходящая в голову каждому мальчишке: а что, если бы в жизни супергероем стал именно я?

Этим «На игре» и начинается. В Нижнем Новгороде проходит киберспортивный турнир по файтингам и сетевому шутеру **Point Blank** (это продакт-плейсмент удачно попавшейся под руку игры: сначала, вообще-то, хотели показывать **Counter-Strike**, но с лицензией вышла заминка). Призы номинальные: пластмассовые медальки, пара тысяч рублей плюс диски с экшеном «Виртус-Антитеррор», не вызывающим особого доверия российской разработкой. На следующий день финалисты турнира, культурного вида студенты, сталкиваются в единст-

венной на весь Нижний «компьютерной мастерской». В процессе инсталляции «Антитеррора» их системники дружно сгорают, а сами геймеры подвергаются воздействию жутких звукошумовых эффектов: слепит глаза, закладывает уши. Постепенно эффекты начинают проявляться и вдали от компьютера. Один кибератлет выбивает для девочки в тире громадную плюшевую игрушку: он, как в шутерах, начал видеть оружейный прицел и лупить без промаха из любого ствола. Другой раскидывает в кафе четверых дюжих абреков и, пока его подружка визжит от страха в уборной, с удивлением понимает, что может повторить любые приемы из файтингов.

На следующий день недобитые абреки ловят малохольного ниндзя и тащат его в автосервис, переоборудованный под крематорий, — жечь. На выручку спешит команда киберспорсменов, сыгравшаяся в том самом Point Blank. Обнаружив в ангаре сразу пару десятков боевиков (зачем они там — выяснится не сразу), студенты слаженно расстреливают эту армию сначала из пейнтбольных, а потом и из трофейных автоматов.

Чуть позже вмешиваются высшие силы в виде серебристого дирижабля с импозантным олигархом на борту. Оценив бойцовские качества геймеров и слаженность операции, он предлагает работу: отстреливать плохих парней по заказу. Для начала — бизнесмена, мешающего олигарху устроить переворот в Боливии.

Незаконченное «мясо»

Сюжет экранизации, казалось бы, круто расходится с книжным (какой дирижабль, какая Боливия?), но вообще-то фильм и роман примерно об одном — об универсальной детской мечте: мол, однажды я вырасту и всем покажу. Школьные представления о социальной справедливости, как известно, просты — все в мире должно быть ровно наоборот: чтобы не папа давал мне ремня, а я — папе. Вот и в «На игре» дети компьютерных клубов («Молодой, чахлый... Посмотри на него, это же клоп, не способный поднять больше собственного веса!») удельвают спортивных представителей ОПГ.

Но вторые планы книги и фильма отличаются сильно. Чубарьян все же писал об играх и подпитывался «клубной» романтикой. В «Играх в жизнь» вскользь упомянуты лоток с пиратскими дисками и «сонька» с «морталкомбатами», дано объяснение для родителей, почему это их ребенок должен вместо школы играть («Мама всерьез опасалась, что сын может попасть в дурную компанию, папа же мечтал о том, что его сын когда-нибудь станет великолепным программистом. К слову сказать, папа искренне верил в то, что компьютерные игры помогают человеку освоить компьютер»). Сказано и о трогательных разочарованиях, знакомых, наверное, каждому игроману: «Он даже послал письмо на сайт разработчиков игры с просьбой рассмотреть этот вопрос (ходил к двоюродной сестре, чтобы она перевела его текст на английский), хотя и предполагал, что это бессмысленная затея». Писал Чубарьян грубовато, зато искренне и про родное, и за честность ему прощалось многое.

Об игромании киногруппа прочла в журнале «Игромания», заказав в январе 2008-го пачку номеров. Жаргон воссоздавала с помощью киберспорсменов (те постеснялись повторять настоящие выражения вроде «гренка в анале», поэтому герои картины перебрасываются слегка пластмассовыми репликами: «Минус один!», «Разберемся с ними, как с ботами!»). Оригинальное название менялось дважды: сначала с «Игр в жизнь» на «Геймеров», а потом чтобы не пересекатся с американским «Геймером», на «На игре». Режиссер Павел Санаев заигрывался только в **BioShock**: месяц сидел ночами, потом очнулся и твердо решил с играми впредь не связываться. Не удивительно, что игры и геймеры занимают первые десять минут фильма, дальше начинается совсем другая история — не об игроках, а скорее о хоббитовском Кольце Всевластья, которое можно бросить в жерло вулкана, но так хочется поносить: становление личности, свобода выбора... О каких играх речь?

Прагматизм сказывается и в другом: «На игре» — только первая половина истории, которая разбита на два фильма. Продолжение выйдет в феврале 2010-го, и до тех пор оценивать «На игре» бесполезно. Считайте эту заметку анон...

[продолжение следует]

Дмитрий Злотницкий

GEARS OF WAR: БОЕВОЕ БРАТСТВО

Экскурс в прошлое Маркуса Феникса

- **Жанр:** Почти военная драма
- **Автор:** Карен Трэвисс
- **Издательство:** «Азбука-классика»
- **Тираж:** 5000 экземпляров
- Твердый переплет, 416 стр.

Оценка: 4/5

Поразительное дело: вроде бы из всех игровых жанров к литературе ближе всего RPG, однако книгами по мотивам гораздо чаще обзаводятся экшены, причем даже те, в которых сюжет гроша ломаного не стоит. А потому неудивительно, что из десяти игровых новеллизаций девять — примитивные книжные боевики, о которых забываешь быстрее, чем деинсталлируется игра.

Чего-то подобного мы ожидали и от книг, основанных на **Gears of War**, ведь первоисточник-то мы ценим вовсе не за оригинальность сюжета или глубину проработки персонажей. Но книге повезло с автором: прежде чем стать фантастом, Карен Трэвисс много лет работала военной корреспонденткой и о том, чем живут и дышат солдаты, знает не понаслышке. Более того, известность ей принесла отличная серия по экшену **Star Wars: Republic Commando**, так что работать над игровой новеллизацией Карен не впервой. Объявляя, кто будет писать книгу по Gears of War, редактор Карен сказал: «Gears of War — чумовая игра, и у вас есть полное право ожидать такую же чумовую новеллизацию: браки, подобные браку Карен и бензопилы, совершаются на небесах — или в аду, если вам случилось родиться саранчой!»

В общем, мы возлагали на Трэвисс большие надежды — и английская писательница не разочаровала. Под ее умелым пером брутальные бойцы отряда «Дельта» или суровый полковник Виктор Хоффман, которые в игре были просто типовыми образами, превращаются в многоликих персонажей со своими скелетами в шкафу. Центральные герои «Боевого братства» выписаны настолько ярко, что вряд ли хоть кого-то оставят равнодушными.

События романа разворачиваются вскоре после окончания первой части Gears of War, но жестокому противостоянию с саранчой в «Боевом братстве» уделено не слишком много внимания. Львиную долю книги Трэвисс посвятила рассказу о времени, когда люди Сэры самозабвенно изничтожали друг друга в войнах, а Маркус и Доминик Сантьяго еще не превратились в мускулистых гигантов, лихо импровизирующих со всеми возможными видами вооружения. Многочисленные флэшбеки рассказывают о зарождении дружбы между Фениксом и семьей Сантьяго, о том, что привело их на военную службу, о потерях, которые на них обрушились после нашествия локустов, и об инциденте, приведшем Маркуса за решетку.

Если игровой первоисточник был посвящен прежде всего войне с инопланетной нечистью, то роман Трэвисс, хотя экшена в нем и предостаточно, в гораздо большей степени посвящен людям, которые на этой войне сражаются. Столь живо, искренне и убедительно написать об армии, тем более фантастической, под силу немногим авторам. Возможно, роман Трэвисс заставит вас по-новому взглянуть на историю, рассказанную в обеих частях Gears of War. Тем более что «Боевое братство» всерьез расширяет мир Сэры, который в играх буквально вращался вокруг отряда «Дельта», — а тут появляются новые действующие лица, между делом рассказано о политическом устройстве последнего города людей, мы узнаем, какой была Сэра прежде...

Недостатки «Боевого братства» — обратная сторона его достоинств. Во-первых, повествование постоянно скачет от прошлого к настоящему, а учитывая слабую связь двух сюжетных линий, эта чехарда не вызывает ничего, кроме раздражения.

Во-вторых, Трэвисс прекрасно понимает психологию простых служак и умеет передать ее — поначалу это производит очень сильное впечатление. Однако кухня писательницы удручающе однообразна: ровно в том же ключе, что и «Боевое братство», написана вся серия Republic Commando. Буквально в каждом абзаце текста сквозит неприкрытое восхищение, которое писательница питает к рядовым героям, тянущим нелегкую солдатскую лямку, — Трэвисс их настолько идеализирует, что порой кажется, будто читаешь не фантастический роман, а агитационную листовку военкомата.

Но Трэвисс удается главное: вызвать неподдельное сочувствие героям, передать уникальную атмосферу оригинала и оставить серьезный задел для продолжений, которые мы теперь будем ждать с большим нетерпением.

HALO: ПАДЕНИЕ ПРЕДЕЛА

Мастер-Шеф: детство, отрочество, юность

- **Жанр:** звездный десант
- **Автор:** Эрик Ниланд
- **Издательство:** «Азбука-классика»
- **Тираж:** 5000 экземпляров
- Твердый переплет, 384 стр.

Оценка: 4/5

Из всех мультимедийных франчайзов, появившихся на свет в новом тысячелетии благодаря индустрии видеоигр, интенсивнее остальных развивается вселенная **Halo**. По ее мотивам сочиняют комиксы и романы, не за горами выход сборника короткометражных аниме **Halo Legends**, экранизацией игры хочет заняться Стивен Спилберг... С книгой про Halo получилось и вовсе как с Олимпиадой: писателю Эрику Ниланду предложили заняться новеллизацией **Halo: Combat Evolved**, когда сама игра была еще далека от релиза.

Тут нелишним будет отметить один не очень известный факт. По некоторым данным, «**Майкрософт**» и издатель **Halo: The Fall of Reach** остановились на кандидатуре Эрика не сразу. Вначале заняться новеллизацией Halo предлагали Ларри Нивену — знаменитому американскому писателю-фантасту, получившему много премий за роман «Мир-Кольцо». «Майкрософт» даже отправляла Нивену Xbox и несколько игр, но фантаст отказался: он сказал, что не смог бы хорошо написать историю «чужого» мира (хотя вселенные Halo и «Мира-Кольца» похожи настолько, что Нивену даже предлагали судиться).

Как бы то ни было, роман Halo: The Fall of Reach, написанный Эриком всего за семь недель, вышел в 2001 году и произвел настоящий фурор — даже в США редкая фантастическая книга расходится тиражом в сто тысяч экземпляров. А тут не очень известный автор написал роман во вселенной еще никому не знакомой игры — и такой успех! Прочитав книгу Ниланда, Стюарт Битти, один из сценаристов «**Пиратов Карибского моря**», сочинил по мотивам сценарий для фильма (поставить его, правда, пока никто не озаботился).

В романе мы знакомимся с маленьким мальчиком Джоном-117, которого за выдающиеся способности отобрали для участия в проекте «Спартанец-2». Легко догадаться, что паренек и есть будущий непобедимый Мастер-Шеф (отечественный издатель посчитал, что именно так следует перевести имя знаменитого персонажа). Далее Ниланд последовательно, хотя и достаточно бегло, рассказывает обо всех ключевых эпизодах жизни Джона до начала оригинальной игры: обучение в военной школе, превращение в сверхчеловека, первые столкновения с ковенантами, знакомство с Кортаной, битва за Предел и, наконец, обнаружение Гало. В общем, роман — настоящий кладезь информации о прошлом вселенной Halo, прекрасно дополняющий игру-первоисточник.

Особенно удалась Ниланду первая половина романа, в которой рассказывается, как талантливые подростки превращаются в живые машины для убийства. Отдельные эпизоды (например, когда «спартанцы» впервые теряют товарища в бою) трогают до глубины души. Впрочем, лирических отступлений в книге мало: когда разгорается война с ковенантами, Мастер-Шеф уже больше походит на безликого бога войны, а акцент повествования смещается на капитана Кейза.

Несмотря на то что в России книга появилась через шесть лет после релиза Halo: Combat Evolved на PC, ее интересно читать: у Ниланда получился не просто увлекательный приквел для разогрева аудитории. В «Падении Предела» есть редкий для фантастических романов психологизм, и по меркам игровых новеллизаций книга почти тянет на звание шедевра. Но если на секунду

забыть о корнях романа и оценивать его как любую другую фантастическую книгу, то окажется, что перед нами всего лишь профессионально написанный литературный боевик. Десяток-другой подобных романов появляется на книжных полках каждый год, поэтому до «отлично» книга Ниланда все-таки недотягивает.

Но так или иначе, это лучшая из вышедших книг во вселенной Halo. После оглушительного успеха «Падения Предела» на Западе новые книжки о Мастере-Шефе стали появляться одна за другой. Некоторые уже переведены на русский язык: незадолго до книги Ниланда в России издали «Поток» Уильяма Дитца (притом что хронологически это вторая книга цикла). И хотя тираж «Потока» вдвое больше, чем «Предела», это весьма примитивный пересказ событий Halo: Combat Evolved, в котором, кроме растянутого на четыре сотни страниц экшена, ничего и нет. +

Перо, бумага, ластик

ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ С ГРАФИЧЕСКИМИ ПЛАНШЕТАМИ

На страницах «Игромании» мы уже неоднократно рассказывали вам о том, что представляют собой графические планшеты, какими характеристиками обладают (подобные статьи обычно публиковались в рубрике «Железный цех»), и о том, как планшет может облегчить жизнь игростроевцу и даже простому смертному (материалы «Игростроя»). Но время идет, ситуация на планшетном рынке меняется, а вопросы от вас продолжают приходить. Поскольку в редакции у нас довольно много людей, которые пользуются разными видами и моделями планшетов, мы решили суммировать информацию, собрать ее в своеобразный гайд по выбору.

Для начала небольшой ликбез для тех, кто вообще не в курсе, для чего нужны планшеты. Самый естественный способ рисования для человека — ручка или карандаш. Мы с детства приучаемся держать их в руке, оттачиваем до мельчайших движений штрихи, вырабатываем собственный стиль письма и рисования. В отличие от ручки, мышь, с которой чаще всего работают в графических программах, — очень грубый и неповоротливый инструмент. Основные движения сосредоточены в лучезапястном суставе, у которого значительно меньше степеней свободы, чем у суставов пальцев (вместе взятых, а не по отдельности). Даже просто начертить прямую линию при помощи мыши довольно сложно.

Плюс мышь работает в относительной системе координат. Небольшое движение по коврику может соответствовать огромному расстоянию на мониторе. Да, можно настроить все так, чтобы один сантиметр движения мыши приблизительно соответствовал сантиметру перемещения курсора по экрану, но вы все равно не сможете управлять курсором с точностью до миллиметра.

Планшеты работают в абсолютной системе координат. Каждой точке поверхности планшета соответствует точка на мониторе. Чтобы переместить курсор из одного положения в другое, не нужно возить пером по всему планшету. Достаточно оторвать его от поверхности и просто поставить в другую точку.

Помимо этого планшет обладает еще одним уникальным свойством. Он чувствителен к нажатию и наклону пера. Изменяя давление на планшетную «ручку», можно получать (предварительно настроив программу — например, «Фотошоп») мазки разной толщины и интенсивности.

Теперь о муках выбора. Брать или не брать? Вопрос вовсе не риторический. Если вы много работаете в графических утилитах, то планшет очень сильно облегчит вам жизнь. Если не просто работаете, но и рисуете — планшет вообще строго обязателен. А вот если ничего похожего вы делать не планируете, то планшет поможет вам просто сделать работу за компьютером чуть более приятной. Потратив немного времени и перейдя с мыши на планшет, вы почувствуете, что многие операции начали делать быстрее, а главное — точнее. Самый частый вопрос, который нам задают: можно ли использовать планшет для игр? Да, можно, но лучше не стоит — пара мышь/клавиатура во всех случаях удобней.

Если вы таки решили приобрести себе планшет, встает второй важный вопрос. Какую марку брать? Мы можем показаться предвзятыми, но наш ответ однозначный — **Wacom**. Эта компания на сегодня выпускает лучшие, по нашему мнению, планшеты на рынке. Другие разработчики (а планшеты есть в линейках, скажем, у **Genius** и **Aiptek**) пока до Wacom недотягивают. Они более «тугие» в работе, у них ниже точность позиционирования. Самое же неприятное, что перья этих планшетов чаще всего питаются от батарейки. Из-за этого «ручки» получаются очень тяжелыми, ими сложно совершать точные мелкие движения. Но есть и неоспоримый плюс — невакомовские планшеты обычно заметно дешевле, иногда в два-три раза.

Следующий важный вопрос, встающий на повестке дня, — величина. Планшеты обычно соответствуют размеру бумаги и обозначаются соответствующим образом. Самые маленькие — A6 — практически не подходят для рисования, хотя в качестве заменителя мышки они чудо как хороши. Мнение «чем больше, тем лучше» мы не разделяем. Формат A3 (это самые большие из планшетов) нужен разве что архитекторам и промышленным дизайнерам, рисовать и уж тем более работать с меню на таких монстрах крайне неудобно. Представьте себе: для того чтобы переместить курсор через весь экран, вам надо протянуть руку из одного конца стола в другой. Устаешь очень быстро.

Наконечники стилуса со временем стачиваются, приходится менять их на новые. С известными марками никаких проблем не возникает, а вот смерть наконечника у некоторых китайских планшетов может означать гибель всего набора (отдельно «перья» не продаются).

Практически на всех современных планшетах есть кнопки управления, позволяющие вызывать контекстные меню и ускоряющие навигацию. Зачастую кнопки расположены прямо на рабочей области планшета и нажимаются стилусом.

Для рисования в «Фотошопе» удобней всего планшет формата A4 (размер стандартного листа бумаги), но эти устройства довольно дороги (Wacom Intuos3 A4 стоит около 18 000 руб., Genius G-Pen M712 — около 8000 руб.), поэтому большинство художников, дизайнеров и простых смертных выбирают формат A5. Этого более чем достаточно для работы со стандартными Windows-программами (A4 даже менее удобен) и вполне хватает для рисования (сравните цены: Wacom Intuos3 A5 стоит 12 000 руб., чуть более простой Wacom Bamboo Fun Medium A5 — 8000 руб., планшеты формата A5 от других производителей чаще всего стоят дешевле пяти тысяч).

Если говорить именно про Wacom, то у компании есть две основные серии — Bamboo и Intuos. Первая позиционируется как любительская, вторая — как профессиональная. Но даже художники-профи зачастую прекрасно обходятся более дешевыми планшетами Bamboo. Да, у них в два раза ниже разрешающая способность, в два раза меньше степеней силы нажатия и нет системы определения наклона пера. Но все равно это очень качественные «таблетки», а насчет наклона — мы вообще не придумали ситуации, в которой эта функция была бы жизненно необходимой.

Отдельно нужно рассказать про планшеты со встроенным ЖК-монитором: у Wacom это серии PL (попроще) и Cintiq (более дорогая серия для профессиональных художников). С одной стороны, это совершенно непередаваемое ощущение, когда ты рисуешь прямо по экрану. С другой — каких-то особенно выдающихся возможностей по сравнению с обычными ЖК-планшеты не дают. Восторг быстро проходит, а вот потраченные деньги (от 50 000 руб.) никто не вернет, да и поверхность планшетов довольно быстро (за год, а то и быстрее) начинает царапаться. В случае с обычным планшетом это совершенно нестрашно, ведь все изображение находится на экране вашего монитора. А вот царапины на ЖК-планшете могут со временем привести его в негодность (некоторые области становится просто не видно).

Таинство программирования

ИЗУЧАЕМ ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ ШЕЙДЕРОВ НА НАГЛЯДНОМ ПРИМЕРЕ

На страницах журнала мы уже неоднократно рассказывали вам про то, что такое шейдеры, как они работают и для чего вообще нужны. Для большинства из вас фразы «вершинные шейдеры» и «постэффекты HDR» — уже не пустой звук. Тем не менее большинство людей совершенно не представляет себе, как эти шейдеры создаются. Многие почему-то думают, что это какой-то высший геймдевелоперский пилотаж.

На самом же деле ничего сложного в создании шейдеров нет. Их может сделать абсолютно любой человек. Даже если он совсем не знаком с 3DS Max. Мы покажем вам, как выглядят шейдеры на разных этапах создания при помощи небольшого туториала. На все про все вам понадобится минут 15-20 времени.

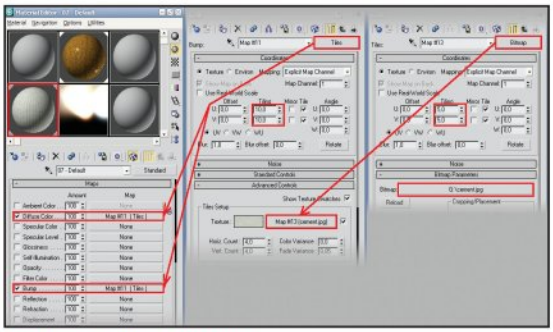
Для эксперимента не будем мудрствовать лукаво и посмотрим простой, но наглядный пример — как сделать материал лакированного деревянного черепа. Откройте «Макс» и загрузите уже подготовленную нами сцену **skull_init.max**. Она содержит только плоскость, сам череп и готовое освещение.

Сцена с освещением и без материалов.

В первую очередь нам нужно создать фон сцены (меню **Rendering/Environment**) посредством подключения HDR-файла. Отмечаем галочкой **Use Map**, кликаем на слоте **Maps** и в открывшемся браузере карт выбираем пункт **Bitmap**, загружаем HDR-файл. Теперь содержимое слота **Maps** перетаскиваем с опцией **Instance** (только ссылка на исходный объект) в свободный слот редактора материалов (меню **Rendering/Material Editor**), после чего устанавливаем соответствующие опции отображения, как показано на рисунке.

Для удобства давайте придадим плоскости, на которой лежит череп, какой-нибудь «товарный» вид. Например, сделаем пол из каменной плитки. Выбираем свободный слот в редакторе материалов и в свитке **Maps** нового материала кликаем на канале **Diffuse Color** (карта цвета), в браузере карт выбираем пункт **Tiles** (клетки) и настраиваем эту процедурную карту аналогично варианту на рисунке. Чтобы обеспечить нашей импровизированной плитке небольшой эффект рельефности, также перетаскиваем содержимое канала **Diffuse Color** на **Bump** (рельеф). Когда все готово, выбираем в любом видовом окне 3DS Max нашу плоскость и применяем к ней полученный материал командой **Assign Material** (назначить материал). Рабочее пространство готово, можно делать шейдер черепа.

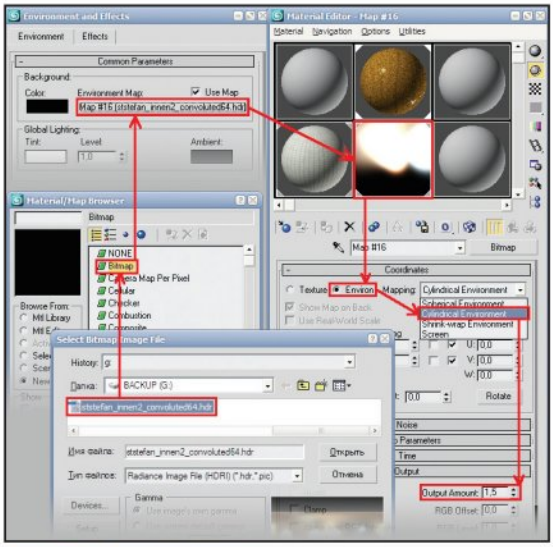
Прежде чем сделать шейдер, давайте вспомним, как вообще выглядит лакированное дерево. Оно имеет глянцевую поверхность, частично отражающую падающий свет. Дерево всегда обладает фактурой, на нем есть неровности. Чтобы придать черепу такие свойства, нужно воспользоваться референсом — наглядной фотографией воспроизводимого материала.



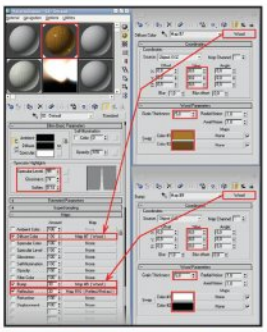
Второй этап — материал плоскости.

Выбираем еще один свободный слот в редакторе материалов. В группе **Specular Highlights** свитка **Blinn Basic Parameters** мы настраиваем форму светового блика — это одна из ключевых характеристик, влияющих на восприятие материала. Мы не будем применять в нашем примере реальные текстуры дерева, ограничимся процедурной картой **Wood**, которая неплохо имитирует фактуру дерева. Эту карту мы ставим на канал **Diffuse Color** и настраиваем параметры — как на рисунке. Теперь содержимое этого канала мы перетаскиваем с опцией **Copy** на **Bump**, заменяя у копии карты только цвета на белый и черный. На канал **Reflection** мы ставим процедурную карту **Reflect/Refract**, которая имитирует отражающие способности лакированного дерева. Отправляемся в меню **Rendering/Render** и делаем тестовый кадр.

Если ваш результат похож на то, что изображено на рисунке, то можете себя поздравить — вы только что сделали пиксельный шейдер с поддержкой карт окружения, рельефа и цвета, который при желании можно импортировать в какую-нибудь игру. Абсолютно аналогично делаются и реальные игровые шейдеры, только вместо «Макса» может выступать абсолютно произвольная среда разработки: **Maya**, **RenderMan**, **NVIDIA CG**, **DirectX HLSL**, **OpenGL GLSL** или вообще штатный игровой редактор. Принцип создания шейдеров всегда остается неизменным.



Первый этап — создание фона сцены.



Третий этап — шейдер черепа.

Результат рендеринга черепа из лакированного дерева.

INTERNET@IGROMANIA.RU
Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

WoW приравняли к кокаину

Возможно, шведскому реабилитационному центру стоит не отлавливать игроманов за уши и приковывать к кроватям, а разбираться, что такого они находят в виртуальных мирах?

Шведская организация «Забота о подрастающем поколении» собирает экспертов, чтобы предотвращать и лечить — на полном серьезе! — зависимость от видеоигр. «Еще чуть-чуть — и мы будем говорить о потерянном поколении, — замечает Свен Ролленхаген, представитель организации. — Умные, образованные люди — врачи, инженеры — прикованы к компьютеру и таращатся в монитор безо всякой пользы. Молодые парни и взрослые мужчины забывают о работе, учебе и семье из-за компьютерных игр. Это самая настоящая пандемия!»

«Забота о подрастающем поколении» функционирует с 1991 года и изучает все виды аддикции — тут помогают курильщикам, людям, страдающим хроническим алкоголизмом, страстным наркоманам, неисправимым трудоголикам и т.д. В 2007 году (когда выяснилось, что 10% людей, звонящих в центр, жалуются на игрозависимость) «Забота о подрастающем поколении» занялась и игроками. Главным игровым злом признан, конечно, **World of Warcraft** — по словам Свена, ни один случай игрозависимости не обходится без затяжных забегов по Азероту. В 2008-м «Забота» даже госпитализировала одного мальчика, упавшего в обморок после двадцатичасового рейда. Для игроголиков и их родителей уже работает сайт ***www.spelfritt.se*** на пяти языках — здесь излечившиеся игроманы рассказывают, как им удалось избавиться от пагубной привычки. Свен надеется, что портал объединит игроманьяков всего мира и поможет им перебороть недуг вместе. Как говорится, милости просим.

Sony и BioWare устраивают войны клонов

«Звездные войны: Войны клонов» никогда не будут воспринимать с должным благоговением, но для игры уровня Free Realms это самый тот сеттинг.

По неподтвержденной информации, **Sony Online Entertainment** разрабатывает MMORPG по мотивам «**Звездных войн**» — да, третью, и она не будет похожа ни на **Star Wars: The Old Republic**, ни на **Star Wars Galaxies** (у которой, кстати, закрывается 12 серверов из 25). Есть мнение, что SOE делает идейный клон своей собственной **Free Realms** — условно-бесплатной игры в псевдодетском фэнтезийном мирке, в который меньше чем за полгода набежало 5 млн человек. Если это правда, то мы получим игру на том же движке и примерно с тем же геймплеем, зато в любимых декорациях — даже если они будут взяты не из оригинальной трилогии, а из мультфильма «**Звездные войны: Войны клонов**».

Блестящий KotOR Online этой новой MMORPG не помеха: от **BioWare** ждут очередного WoW-киллера с потрясающим сюжетом и небывалыми кат-сценами, а от Sony пока не ждут ничего. Поэтому может статься, что BioWare переманит поклонников сериала и знатоков игровой индустрии, которые будут осыпать компанию проклятиями и требовать некстген-геймплея, а Sony получит всех остальных — не слишком увлекающихся «Звездными войнами», не очень искушенных в онлайне, зато спокойных и многочисленных. И кто при этом будет на коне — еще вопрос.

Еще одна могила на кладбище NCsoft

Пришла очередь **Dungeon Runners**: 1 января 2010 года список работающих MMORPG сократится на одну позицию — и в нокауте снова игра от **NCsoft**. Игра неприбыльна, и, обращаясь к комьюнити, продюсер и ведущий программист DR Стивен Николс даже не счел нужным это скрывать: «Друзья, приходилось ли вам когда-то сообщать плохие новости? Конечно, приходилось! Я вот нашел, что лучший способ сообщить гадкую новость — это завернуть ее в красивую обертку. Сказать, знаете ли, что-то хорошее, потом рубануть с плеча правду-матку, ну а потом опять чем-нибудь подмаслить.

Итак, хорошее. Вы лучшие игроки на свете. Я двадцать лет работаю в игровой индустрии, и три года с Dungeon Runners — это, пожалуй, лучшие годы моей карьеры. Вы потрясающие игроки потрясающей игры!

Так, готово. Теперь гадость. Dungeon Runners уже не та. Если бы она была кораблем, то вначале ее бы спустили на воду, а потом бы решили, что слишком уж долго она ходит под парусами. Слишком долго. Хм... Какие-то непонятные аллюзии? Хорошо. Игра просто не прибыльна. А первое правило бизнеса — все должно приносить прибыль. Черт, я, по всей видимости, прогулял пару, на которой лектор об этом говорил. Но я забываюсь.

Да, мы пытались сделать игру прибыльной, но это не так просто. Меры, которые могут помочь Dungeon Runners, довольно рискованные и дорогие, а после ухода некоторых ключевых разработчиков ни о какой прибыльности уже и речи не идет. Сейчас нас всего трое — и нетрудно догадаться, что мы останавливаем серверы DR. Когда? Прямо в канун Нового года.

А теперь снова пришел черед хороших новостей — нужно же дозакрутить нашу гадость в красивую обертку. В качестве ком-

Оказывается, последнее время Dungeon Runners поддерживала команда из пяти человек. И тем не менее они ухитрялись устраивать вот такие милые ивенты.

Blizzard положила индустрию на обе лопатки

Скрытная обычно **Blizzard** неожиданно решила озвучить некоторые цифры, касающиеся разработки **World of Warcraft**. Это, конечно, ничто по сравнению с заявлением Бобби Котика, что для создания нормального WoW-киллера нужно полмиллиарда долларов, но все равно впечатляет.

- Поддержкой и разработкой World of Warcraft занимается около 30 отделов
- Только в отделе, отвечающем за создание видео, занято 123 человека
- В отделе игровой поддержки работает 2056 геймmастеров и 340 биллинг-менеджеров
- За все время создания игры программисты написали 5,5 млн строк кода
- Художники нарисовали 1,5 млн иллюстраций
- Менеджеры поставили и выполнили 33 000 задач
- Дизайнеры придумали 70 000 заклинаний и почти 40 000 NPC
- Тестеры выловили 180 000 багов и проверили 7650 квестов
- Техническая поддержка следит за состоянием 75 000 процессоров и жестких дисков общей емкостью 112,5 Тб (или 115 200 Гб)
- При создании официальных сайтов, онлайновых магазинов и энциклопедий по игре использовалось в общей сложности 900 000 файлов
- Пиар- и комьюнити-менеджеры написали более 10 000 статей и провели 1640 ивентов
- В общей сложности над игрой работает более 4600 человек, используя 1,3 Пб (или 1 363 149 Гб) данных на 20 000 компьютерах
- 23 ноября этого года World of Warcraft исполнится всего 5 лет

Самой интересной статистикой — сколько уникальных игроков попробовало World of Warcraft за эти пять лет — Blizzard так и не поделилась.

пенсации мы предлагаем вам бесплатные цифровые копии **City of Heroes Architect Edition** и **Guild Wars Prophecies** и тридцать бесплатных дней в каждой игре. Наконец, в самой DR скоро наступит золотое время: лут станет падать чаще, опыт — набираться быстрее. Ваш продюсер наконец раскачается до сотого уровня...

В общем, попробуйте не слишком огорчаться. Может, это конец DR, но уж точно не конец света. Увидимся в игре!»

Смидли спалил контору

Еще один анонс: Sony работает не только над игрой по вселенной «Звездных войн», но и над сиквелом **PlanetSide**. Официального подтверждения пока не было, но факты налицо. Во-первых, некоторым игрокам PlanetSide стали приходить письма-опросники, в которых разработчики признавались, что делают новую игру и просят совета: что изменить, что добавить, как завернуть сюжет. Во-вторых, Sony зарегистрировала домен ***www.planetside2.com*** (правда, когда мы писали новости, сайт еще не работал — нас перенаправляло на официальный ресурс по PlanetSide — ***http://planetside.station.sony.com***). В-третьих, на Twitter-ленте президента SOE Джона Смидли (***http://twitter.com/j_smedley***) появились два недвусмысленных сообщения: «PlanetSide Next...» и «you will like». Еще бы нам это не нравилось!

Ошибки первого года

В сентябре **Warhammer Online: Age of Reckoning** исполнился год — и за этот год количество подписчиков уменьшилось почти в три раза и теперь едва-едва держится на уровне 300 тыс. В день рождения «Вархаммера» исполнительный продюсер игры Джеф Хикман объяснил, почему у **Mythic** не все получилось: «Мы не учли, что «легкая игра» и «легко играть» — две колоссально разные вещи. В MMORPG должно быть легко играть, но при этом сама игра — баланс, экономика, проработка игрового мира — должна быть в меру глубокой и сложной. У нас же получилось чересчур простое PvE. Оно настолько легкое, что не будит в вас инстинкт зверя, не заставляет упираться всеми лапами и бороться до победного.

Как следствие, геймплей в целом казался упрощенным. Мы заложили в «Вархаммер» колоссальный потенциал, но подписчикам ни к чему было до него докапываться в такой легкой игре.

Третий недостаток — экономика. Мы гонялись за фармерами и всеми силами сдерживали инфляцию и в результате получили игру, в которой деньги зарабатываются с таким трудом, что нет ни малейшего желания тратить их на то барахло, что продают местные вендоры.

Warhammer Online — игра, изначально ориентированная на PvP. Но если послушать Джефа, выстрелить ей не удалось из-за чересчур простого PvE. Где логика?

Колец много не бывает

На 1 декабря назначен релиз второго дополнения к **The Lord of the Rings Online** — **Siege of Mirkwood**. Игровой мир расширится на восток, до Мглистых гор и Дол Гулдура — крепости, в которой когда-то царил Саурон, а теперь правят назгулы. Кроме того, максимальный уровень поднимется до 65-го, появятся новые инстансы на 3, 6 и 12 игроков и система Skirmish, с помощью которой можно будет создать себе NPC-союзника.

Когда мы будем писать следующий топ онлайновых боссов, Король-назгул из Дол Гулдура обязательно туда попадет!

И консолей чем больше, тем лучше

Крейг Александер, вице-президент **Turbine** по разработке, заявил, что его компания уже полтора года работает над онлайновой игрой и вложила в нее $20 млн. Раньше 2011-го новую MMOG ждать не стоит, да и релиз запланирован только на Xbox 360 и PS3. PC, по словам Александера, не лучшая платформа для онлайновых игр — также как для шутеров, спортивных симуляторов и RPG. Консоли кажутся Turbine более «социальной» и доступной платформой. Что ж, в 2011-м высокобюджетным онлайновым играм на приставках будет тесновато: в следующем году на Xbox 360 появятся **Champions Online**, на PS3 — **The Agency**, **DC Universe Online** и **Final Fantasy XIV**, а **Free Realms** не просто выйдет на PS3, но и обзаведется, возможно, поддержкой **PlayStation Eye**. ■

INTERNET@IGROMANIA.RU Андрей Александров

- **Жанр**
  MMORPG с европейскими законами и корейским колоритом
- **Издатель**
  NC West
- **Разработчик**
  NCsoft
- **Издатель в России/локализатор**
  Innova
- **Бизнес-модель**
  $15 в месяц
  + микротранзакции
- **Скорость связи**
  От 128 Кбит/с
- **Трафик**
  3-5 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.aiononline.com
  www.aion.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Гб видео

В жанре MMORPG сегодня четко выделяются две основные школы: западная (европейско-американская) и корейская. Первая отличается уважением к подписчикам и попытками сделать игру не очень требовательной к времени, проведенному онлайн (большинство этих попыток пока, правда, не очень удачны), делается ставка на квесты и интересный, разнообразный геймплей. Игры из Кореи обычно более суровы: многочисленные квесты здесь заменены на гринд (многочасовое истребление монстров ради получения опыта, денег и вещей), для достижения максимального уровня требуется туча времени, а за смерть отнимают опыт. Из плюсов же — очень продуманное PvP, красивая графика в восточной стилистике и множество мелких, экзотических опций.

Aion из этой классификации выбивается. Разработчики игры родом из Кореи, но с самого начала решили собрать в Aion все лучшее от обеих школ и сделать по-восточному красивую игру с мощным PvP — и в то же время со множеством квестов, минимумом гринда, невысоким порогом вхождения и т.д.

Получилось ли? Разработчикам придется выполнить еще много обещаний (и мы обязательно вернемся к Aion через несколько месяцев), однако если судить по первым неделям игры, то можно ответить: «Да, получилось».

Вверх тормашками

Тысячи лет люди жили в мире Атрея в достатке и благоденствии под покровительством бога Айона. В центре мира возвышалась Башня Вечности, в которой правили балауры, могущественные и величественные, но кровожадные и свирепые драконы. Однажды они так возгордились, что начали войну против обитателей Атреи, и стали настолько сильны, что противостоять им не смог даже Айон. Люди были не в силах справиться с драконами, и Айон отправил на землю двенадцать Служителей Вечности — полубогов, наделенных необычайной силой. Они воздвигли эфирный щит, который и остановил балауров.

Однако Башня, сохранявшая равновесие в мире, все еще была в опасности. Чтобы защитить ее, Служители Вечности брали наиболее талантливых людей к себе в ученики и воспитывали из них воинов, по силе равных балаурам, — так появились даэвы. Со временем они и стали опорой людей в бесконечной битве. Но даже вмешательство Служителей и появление даэвов не смогло переломить ход войны, которая продолжалась тысячу лет.

У Служителей родился план перемирия, впрочем, не получивший полной поддержки, и во время переговоров в Башне Вечности один из предводителей балауров был убит. Разгорелась яростная схватка, Башня рухнула, и Атрея раскололась на две части, по которым разметало Служителей, даэвов и людей. В южной части мира осталась светлая сторона башни, и там появилась нация элийцев, очень похожих на ангелов. А на северной поселились асмодиане — им повезло меньше, так как на их территории оказалась Башня Тьмы. В результате асмодиане мутировали: стали темнокожими, у них появился хвост, горящие глаза, когти, кожистые крылья и многие другие аксессуары тьмы. С тех пор стали говорить, что элийцы — избранный народ, а асмодиане — проклятый.

Со временем обе расы встретились в Бездне — территории, соединяющей их миры. Тогда же выяснилось, что эфира, который поддерживает существование Атреи, на всех не хватит, поэтому одной из рас придется пожертвовать. Чтобы выжить, элийцам и асмодианам надо разрушить Башню своих врагов. Так началась новая война — уже между

Равнение на крылья

Пять вещей в мире Aion, на которые нельзя не обратить внимания.

1 Крылья в Aion являются не только предметом экипировки, но и модным аксессуаром — как высокоуровневая броня в других MMORPG.

2 Как и в большинстве других игр, в Aion есть традиционный аукцион. Однако каждый может открыть частный магазин где ему заблагорассудится.

3 Это транспортный узел — здесь можно взять напрокат птицу и летать по текущей локации, а можно сразу телепортироваться в другие места игрового мира.

4 Индикатор, который показывает, сколько времени может пролететь наш персонаж. При планировании «энергии» расходуется в два раза меньше.

5 Интерфейс в Aion не слишком удобен — настроек достаточно мало, а пользовательских дополнений игра пока не поддерживает.

потомками людей, — и в эту войну мигом вмешались балауры.

Здравствуй, Европа!

Прокачка в Aion мало чем отличается от прокачки в других MMORPG. Игроку доступны две расы — асмодиане и элийцы, балауры же являются управляемой разработчиками третьей силой, которая вмешивается тогда, когда у одной из сторон появляется явный перевес. Классов персонажей восемь, роли у них достаточно привычные (смотрите врезку на четвертой странице), поэтому серьезных проблем с балансом нет. Идеального равновесия добиться, конечно, не удалось — например, убийцы лучше всех подходят для PvP, а стрелкам или волшебникам очень просто прокачиваться, — но и совсем бесполезные классы в Aion отсутствуют.

Любопытный факт: на старте мы выбираем лишь из четырех «надклассов», а уже на десятом уровне делаем окончательный выбор еще из двух — к примеру, прист может стать как целителем, так и чародеем. Скорее всего, такой разделенный на два этапа выбор класса должен да-

Внимание разработчиков к деталям поражает — в локациях, где температура ниже нуля, у персонажей натурально идет пар изо рта!

Сборка подвешенных в воздухе ресурсов — занятие выгодное. Главное не увлечься и следить за таймером полета, иначе можно упасть.

Уже на 15-16 уровне появляются задания, выполнить которые можно только в группе.

Считать асмодиан «темными» не совсем правильно. Даже они живут в очень красивых, хотя и чуточку тоскливых местах.

вать пусть и небольшой, но шанс передумать, ведь в онлайновой игре сложнее всего определиться со специализацией. Однако на практике эта уловка не работает. Первые десять уровней набираются за считанные часы — этого явно мало для раздумий. Равно как и какие-то выводы о стиле игры за тот или иной класс сделать достаточно сложно. Тот же скаут, например, «распадается» на убийцу (ближний бой) и стрелка (дальний бой), однако на первых десяти уровнях скаут пользоваться луком не умеет.

Изюма не завезли

Квестов поначалу очень много, сделаны они добротно, но без изюминки. Есть сюжетная линия, есть побочные задания, есть миссии, которые можно выполнять многократно, зарабатывая монеты. Заниматься в любом случае придется привычными вещами — разведкой, убийством монстров, мелкими пакостями, сбором барахла, доставкой разных нужных предметов и т.д. В целом по интересности квестов Aion уступает **Warhammer Online: Age of Reckoning** или **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**.

Кроме того, после двадцатого уровня возвращается старый добрый гринд. Да, квесты доступны до максимального, пятидесятого уровня, однако опыта, зарабатываемого только на них, для прокачки не хватает — приходится сжимать зубы и отправляться убивать монстров пачками. Нужно признать, однако, что в веселой компании гринд может быть интересным — в Aion предусмотрены зоны с опасными монстрами и мини-боссами, убийство которых приносит немало опыта и достаточно хорошую добычу. Нашлось место и для классических инстансов — сделаны они на достойном уровне и требуют собранности всей команды.

Еще одна удивительная вещь, которая сразу же бросается в глаза, — это линейность прокачки. Развиваясь, персонаж очень долгое время движется по строго прописанному маршруту через одни и те же локации, которые к тому же достаточно линейны еще и сами по себе — варианты «пойти мне направо или налево?» встречаются, но достаточно редко. Со временем ситуация немного выправляется, но первое впечатление не очень приятное. Кроме того, сам мир Aion тесен, а о бесшовности и речи не идет — есть лишь небольшое количество зон, путешествия между которыми совершаются посредством телепортации. С перенаселением городов здесь борются, создавая дополнительные копии локаций — каналы. Общению это не мешает, даже если один игрок находится в первом канале, а другой, скажем, в третьем. Перемещаться между каналами можно в любой момент, но не чаще одного раза в три минуты — и это регулярно создает трудности при собирании группы.

Камни за пазухой

С двадцатого уровня персонаж получает доступ к стигма-слотам, количество которых со временем достигнет семи. В каждый слот может быть вставлен камень, дарующий герою уникальную способность — стигму. Разумеется, камней намного больше, чем слотов, поэтому к пятидесятому уровню персонажи одного класса могут серьезно отличаться друг от друга. Уже установленные камни можно удалять и заменять на другие, но на это расходуется некоторое количество специальных очков, зарабатывать которые совсем не просто, так что каждый день «перекидывать» своего персонажа не получится. Да и добыча новых камней — задача сама по себе нелегкая.

Еще один способ персонализировать героя — использовать манастоуны. Почти у всех предметов в игре есть специальные слоты, в которые можно вставлять... правильно, опять камни, но на этот раз повышающие характеристики персонажа. В хорошей экипировке слотов очень много — и это отличная возможность прокачать один или два наиболее важных параметра.

В отличие от большинства MMORPG, боевка в Aion основана на цепочках умений: нанеся какой-нибудь базовый удар, вы получаете доступ к двум другим — и шустро выбираете один из них. Отдельного упоминания заслуживают и так называемые daeva points. Сражаясь, наш герой очень медленно накапливает специальные очки и, как только их количество доходит до 2000, может использовать *очень* сильное умение. У каждого класса свой набор — например, у стрелка есть трансформация, которая на две минуты повышает скорость перемещения и силу атаки. Впрочем, daeva points накапливаются слишком уж долго,

В любом серьезном рейде даже небольшая ошибка, даже лишний «спуленный» монстр может привести к критичной ситуации.

Несмотря на наличие персональных крыльев, в Aion регулярно приходится передвигаться и на общественном летающем транспорте.

Классы Aion

Страж (Templar)

Главный танк — хорошо защищенный, с большим количеством здоровья, но посредственным уроном. Используется для удержания монстров или боссов, пока остальной коллектив разбирает их на кусочки. Из-за хорошей защиты и большого здоровья не самая приятная цель в PvP.

Убийца (Assassin)

Один из самых популярных классов и по совместительству — главный злодей. Обладает огромным уроном и умеет на некоторое время становиться невидимым, что порождает особый стиль игры «подкрался, выгадал момент, атаковал и убил». Сейчас это сильнейший класс в PvP и достаточно востребованный — в PvE.

Заклинатель (Spiritmaster)

Еще один маг, заклинатель специализируется на призыве существ, обладающих разными возможностями. Перспективный класс и в PvP, и в PvP, но достаточно сложен в управлении — ведь «рулить» приходится двумя существами сразу. Кроме того, зверушки заклинателя сейчас не умеют летать, и это заметно ослабляет героя во время воздушных боев.

Целитель (Cleric)

Основной лекарь в Aion, к тому же неплохо защищен. Особых проблем в игре не испытывает — целители нужны везде и всегда. Однако, играя целителем в PvP, нужно всегда быть готовым, что именно тебя будут пытаться убить в первую очередь.

Гладиатор (Gladiator)

Еще один крепкий малый, который может даже потанковать не самых опасных монстров. При этом обладает неплохим уроном и просто прекрасными AOE-умениями (скиллами, способными наносить урон сразу нескольким противникам). В PvP раскрывается ближе к максимальному уровню.

Стрелок (Ranger)

Лучники в Aion делают ставку на контроль — умение останавливать и замедлять противника. Урон у них не самый большой, однако грамотный стрелок способен не подпускать противника к себе очень долгое время. Также умеют становиться невидимыми, но у них этот навык работает несколько хуже, чем у убийц.

Волшебник (Sorcerer)

До боли классический маг: огромный урон, хороший контроль, слабая защищенность. При правильном управлении — великолепный класс как в PvP, так и в PvE. Очень быстро прокачивается.

Чародей (Chanter)

Специализация чародея — это баффы, увеличивающие характеристики как его самого, так и товарищей (еще чародей умеет лечить, но делает это значительно хуже целителя). Сегодня этот класс очень недооценен игроками: чародей слаб на низких уровнях, качать его тяжело.

так что это нечто вроде баловства, возможности на короткое время почувствовать себя очень крутым.

Крафт всему голова

Любителям крафта в Aion на выбор предлагается шесть специальностей — оружейник, кузнец, портной, ремесленник, повар и алхимик. Можно выучить хоть все шесть сразу, но максимального ранга разрешено достигнуть лишь в двух. Нашлось место и собирательству — ресурсы разбросаны по локациям и падают с убитых противников. Крафт не слишком предсказуем: крафтер с низким уровнем навыка может сделать что-то неправильно и потерять все ресурсы (с другой стороны, иногда получаются вещи значительно лучшие, чем планировалось).

Еще один приятный момент — крафт в Aion играет роль куда более важную, чем во многих других играх. Хорошая экипировка здесь не только выбивается с монстров (как в **World of Warcraft**, где на золото можно купить буквально пару дельных вещей), но и производится ремесленниками — за немаленькие деньги. Огромную роль играет и алхимия: эликсиров здесь превеликое множество, и помимо стандартных восстановителей маны и здоровья есть, например, зелья, избавляющие от того или иного вида «контролей».

Летай, убивай

В общем, если бы в Aion были только квесты и PvE, то она наверняка оказась бы самой обычной MMORPG. Но в игре есть несколько вещей за которые Aion хочется простить если не все, то многое

Начнем мы, конечно же, с крыльев. На десятом уровне, становясь даэвом, наш герой получает свою первую пару и учится летать — правда, позволено это лишь в части локаций, да и продолжительность полета ограничена парой минут (хотя это решаемо и зависит от навороченности крыльев). Зато по всему миру разрешено планировать — достаточно подойти к небольшой возвышенности и дважды нажать клавишу прыжка. Если грамотно подобрать точку начала планирования, то пролететь получается достаточно большое расстояние.

Полеты в Aion используются для самых разных целей. В воздухе находятся ценные ресурсы — без крыльев их не соберешь, да и в некоторые локации зайти не получится — только залететь. Но можно и просто развлекаться: взять пару друзей, найти точку повыше и устроить соревнования вроде бейсджампинга.

Ну а самое интересное — в полете продолжает действовать большинство умений персонажа. Как результат, крылья использу-

Трудности европейского проживания

Прежде чем вы броситесь качать клиент, позвольте прояснить одну крайне важную вещь: европейская версия Aion в России сейчас официально не распространяется. У **NCsoft** заключен договор с компанией **Innova**, согласно которому последняя обладает исключительными правами на распространение игры на территории России. Локализация Aion (с отдельными российскими серверами) должна выйти в конце года, европейскую же версию в Innova решили нам просто не поставлять. Кроме того, незадолго до релиза по Сети поползли слухи, что доступ к европейским серверам из России вообще будет блокироваться.

Масла в огонь подлил и западный релиз игры. Буквально через пару дней после него множество русских игроков в Aion были заблокированы. Причина называлась достаточно обтекаемая — «мошенничество». Началась настоящая паника — вот они, обещанные баны по территориальному признаку! Но как вскоре выяснилось — в нескольких западных магазинах была куплена большая партия ключей к Aion по поддельным кредиткам. Мошенники быстро перепродали ключи отечественным полулегальным магазинам, занимающимся распространением иностранных MMORPG. К чести последних стоит отметить, что большинству забаненных игроков оперативно заменили ключи или вернули деньги.

Тем временем служба технической поддержки NC West явно пребывала в замешательстве от шквала однообразных вопросов: «Почему меня забанили? Правда ли, что России нельзя играть на европейских серверах?» Ответы давались самые разные — начиная с того, что европейская версия Aion не доступна для распространения и игры на территории Российской Федерации, и заканчивая абсолютно противоположным — «нет, прошедшие баны были связаны с мошенничеством, у нас нет никаких данных о блокировке игроков».

Данила Стрелков, руководитель отдела игровых продуктов Innova, прокомментировал ситуацию так: «Достаточно большие по численности блокировки аккаунтов в евро-американской версии игры Aion никаким образом не были связаны с «национальным признаком». В этом случае причина блокировки была до банальности проста — финансовые махинации или, как их еще называют, «фрод» (от англ. fraud). По условиям стандартного соглашения NCsoft Corporation, которое заключается со всеми компаниями, распространяющими версии игр на определенных территориях, запрещается официальное распространение версии на территории, для которой она не предназначена (*в нашем случае — распространение европейской версии Aion на территории России. — **Прим. «Игромании»***). Этим фактом, к большому сожалению, незамедлительно воспользовались нечистые на руку продавцы. Любителям Aion на русскоязычных территориях продавались ключи, купленные за ворованные деньги, что повлекло за собой последующую блокировку аккаунтов, зарегистрированных при помощи таких ключей».

Иными словами, блокировки аккаунтов были санкционированы в головном офисе NCsoft. Согласно политике центрального офиса, у каждого локализатора в контракте есть пункт об ответственности за игру на определенной территории и о запрете доступа к игре с других территорий. Ранее NCsoft не настаивала на выполнении этой части контракта, однако теперь каждый локализатор должен как можно скорее ввести систему ограничения IP-адресов, находящихся вне зоны его ответственности, — то есть европейский локализатор должен ограничить доступ на свои сервера нам, а Innova — на наши сервера европейцам. Данила Стрелков также пояснил нам, что значит «территориальная версия» и почему сентябрьские баны не были блокировкой по территориальному признаку: «В случаях закрытия доступа к игре с территорий, не попадающих в зону ответственности [локализатора], закрывается именно физический доступ с этих IP-адресов. Сами аккаунты при этом не блокируются. Так что все разговоры о блокировках по «национальному признаку» не более чем попытка раздуть необоснованную панику. Надо, однако, отметить, что даже при открытом доступе [в игру] компания, обслуживающая версию [на определенной территории], имеет полное право не обеспечивать дополнительные сервисы (например, поддержку) пользователям, находящимся вне данной территории».

Позволим себе дать несколько комментариев. Начнем с того, что на данный момент нам действительно неизвестны случаи бана русских игроков только за то, что они — русские. Да и вообще закрытие доступа к игре по территориальному признаку выглядит, на наш взгляд, достаточно глупым — и, кстати, за всю историю MMORPG такое случалось крайне редко. Всегда есть определенная, хоть и достаточно малочисленная категория игроков, которые предпочитают играть на зарубежных (чаще всего — англоязычных) серверах. Причины у них разные: более ранний старт игры, возможность подучить какой-нибудь язык и т.д. Ограничивать подобных игроков-перебежчиков по-человечески некрасиво, даже несмотря на все соглашения. Да и сверхприбылей они не приносят — более того, потери на них легко компенсируются русскоговорящими игроками, которые живут за границей и, наоборот, очень хотят общаться «со своими» (кстати, этим игрокам Innova, следуя логике, тоже будет должна закрыть доступ — уже на российские сервера).

И все-таки хочется, чтобы потенциальные игроки в европейский Aion поняли одну важную вещь. Раз европейская версия игры официально не распространяется на территории России, а продают ее у нас только полулегальные фирмы, занимающиеся перепродажей купленных за рубежом ключей, то ни о каком организованном рынке речи идти не может. Поэтому, покупая Aion сейчас, нужно понимать, что покупку эту вы делаете на свой страх и риск, что никто не будет (и не обязан) гарантировать вам качественное функционирование игры на территории России. В случае бана легальных ключей по территориальному признаку деньги вам, скорее всего, никто возвращать не будет. Если подобная ситуация для вас неприемлема, то лучше всего дождаться российской локализации, благо до конца года осталось совсем немного времени.

Многие монстры-противники и сами способны использовать достаточно опасные умения.

Внешний вид персонажей — одна из визитных карточек игры.

Редактор персонажей позволяет создать героя с практически любой внешностью — например, такого вот смешного волосатого великана-бородача...

...или моложавого Барака Обаму.

ются и в PvE (к примеру, с их помощью можно ускользнуть от монстра), и в сражениях между игроками, заметно меняя технику боя: против одного и того же класса на земле и в воздухе порой требуются совершенно разные тактики.

Другая приятная вещь — это местная PvP-система. Вернее, даже RvR-система (Realm vs. Realm): элийцы тут сражаются с асмодианами, и иногда к ним на огонек заглядывают балауры. Здесь вы столкнетесь с рифтами — сетью магических порталов, которые связывают оба осколка Атреи, но открываются лишь в определенное время. Появление портала — настоящий праздник, ведь можно ворваться на территорию врага, натворить гадостей и, скорее всего, больно получить по лбу. Прибытие вражеской делегации доставляет не меньшее удовольствие — оборонять и захватывать Башню собираются многочисленные рейды, и все долго наслаждаются увлекательным побоищем.

Но настоящая война все-таки происходит в Бездне — территории, простирающейся между двумя осколками мира. Выглядит Бездна... как бездна, по которой разбросаны многочисленные островки земли. Поэтому основным средством передвижения здесь становятся крылья.

В свободном падении

Доступ в Бездну открыт обеим сторонам, так что они достаточно быстро встречаются и начинают убивать друг дружку. Масла в огонь добавляет наличие замков, которые можно захватывать и удерживать, получая за это неплохие бонусы.

Еще один стимул уничтожать представителей противоположной стороны — это система рангов. Действия против вражеской фракции — убийства как живых игроков, так и дружественных им монстров — вознаграждаются специальными очками Abyss Points (AP). При этом если вы убиваете персонажа более низкого ранга, то очков дается совсем немного.

Но если какой-нибудь рядовой изловчится убить генерала, AP польются на него рекой. И так как ранги видны всем, на офицеров высшего звена здесь регулярно устраивают охоту. Впрочем, в Бездне почти любые действия, вплоть до выполнения квестов, дают AP. Накапливая очки, игрок растет в звании, а сто самых крутых персонажей на сервере получают доступ к особо мощным умениям. Наконец, AP достаточно просто обменять на разнообразную экипировку, причем достаточно мощную. Потерять AP можно лишь одним способом — погибнув от рук врага.

Кстати, потеря AP — единственный штраф за смерть. Опыт, в отличие от **Lineage 2**, снимают только за гибель от лап монстров, да и то большую его часть можно выкупить обратно у специального NPC.

Вообще PvP в игре — тема для отдельного большого разговора, возвращаться к которому стоит лишь через несколько месяцев, когда на европейских серверах появится достаточно большое количество высокоуровневых игроков.

Восточное качество

Еще одна положительная сторона Aion — техническая. Для игры был выбран движок CryENGINE. Детализацию картинки, конечно, серьезно понизили, но смотрится все равно современно. Отлично поработали и дизайнеры. Да, мы ругаем игру за некоторую тесноту мира, однако стоит признать, что каждый закуток Атреи прорисован старательно и со вкусом.

Красивы и сами персонажи. Встроенный в Aion редактор внешности поражает количеством настроек: можно создать худую дылду с громадной головой, рыжебородого карлика или даже Барака Обаму (смотрите скриншоты!). Отлично сделана и экипировка — даже вещи «для самых маленьких» здесь не смотрятся лохмотьями. Ну а доспехи и оружие высоких уровней — просто загляденье.

Еще один важный момент — в Европе игра вышла почти на год позже, чем в Корее. За это время разработчикам удалось исправить практически все ошибки. Проваливающиеся под землю монстры, невыполнимые квесты, неработающие умения — всего этого в Aion нет.

■■■

В Корее и Китае вопрос об успешности Aion уже решен — игра однозначно удалась и пользуется повышенным вниманием. Произойдет ли то же самое в Европе — зависит от того, понравится ли европейцам местная RvR-система. Все-таки во всем, что касается прокачки и PvE, Aion оказалась достаточно заурядной игрой с серьезными недостатками. А вот сражения между партиями здесь могут оказаться очень интересными. RvR-система хорошо продуманна и в меру сложна — для российского игрока это уже достаточный стимул играть долго и ожесточенно. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Уникальный симбиоз европейских и корейских MMORPG-традиций. Станет ли он успешным — покажет время.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

SHAIYA: ЖЕЛАНИЯ БОГИНИ

- **Жанр**
  MMO-ГОСТ
- **Издатель**
  Aeria Games & Entertainment
- **Разработчик**
  Sonov Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**
  Nival Network
- **Бизнес-модель**
  Условно-бесплатная
- **Скорость связи**
  От 64 Кбит/с
- **Трафик**
  3-5 Мб/час
- **Сайт игры**
  www.zzima.com/shaiya

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Давно-давно, когда я только выбирал, с какой игры начать знакомство с онлайном, приятели говорили: «Попробуй **World of Warcraft** — если не понравится он, то не понравится ничего». Логика понятна: если какая-то игра и способна сразу же привить любовь к жанру, то самая маститая. Теперь, когда кто-то попросит меня порекомендовать ему правильную игру для знакомства с MMORPG, я буду советовать «**Shaiya: Желания Богини**». С формулировкой «скучновато, зато познавательно».

Shaiya — это практически учебник, интерактивный сборник MMO-правил, штампов и достижений. Тут в фэнтезийном мире Союзу Ярости противостоит — сюрприз! — Альянс Света, а геймплей, интерфейс и картинка постоянно напоминают то **Guild Wars**, то **EverQuest**, то все тот же World of Warcraft. Сюжет — банальней некуда: мир после гибели богини-покровительницы раскололся на две враждующие фракции (на официальном сайте, конечно, найдется более длинное и пафосное описание). Сеттинг — типичное «фэнтези для бедных» с соответствующим набором рас. У Альянса Света — люди и эльфы, у Союза Ярости — вейлы (как люди, только слабее и изворотливее) и нордейны (большие грубые варвары). У каждой расы, в свою очередь, есть три уникальных класса — от разведчика до колдуна.

После того, как вы закончите возню с простеньким редактором, Shaiya последовательно сбросит на вас все привычные элементы онлайновой ролевой игры, но сделает это в щадящей, практически обучающей манере. Зарождаетесь на полянке со зверьками, на которых обычно набивают первые пару уровней, — приготовьтесь к утомительной прокачке. Встретили по пути в город умирающего игрока, которому можно помочь, — сразу определяетесь со своими приоритетами в этом мире. Дальше все происходит по еще более отработанным механизмам: буркнули приветствие стражнику, купили восстанавливающие здоровье яблоки, взяли квест (а они тут без сюрпризов — найди, убей да принеси) и отправились блуждать по равнинам.

В Shaiya есть четыре режима сложности — «Новичок», «Солдат», «Ветеран» и «Легенда». Они постепенно увеличивают доступный максимальный уровень, количество умений и силу монстров, добавляют разные опции — если, например, умереть в режиме «Легенда», то воскресить персонажа нужно будет в течение трех минут, иначе он навсегда исчезнет с аккаунта. Проблема в том, что игра, явно рассчитанная на неискушенных поклонников жанра, которые будут играть в режиме «Новичок», в этом самом режиме не дает толком развернуться. Да, уровни зарабатываются быстрее, золото выпадает из каждого второго дикого оленя, а большинство покупок совершаются через специальное меню, но при этом нельзя вступать в гильдии и заводить маунтов, недоступны некоторые умения и более-менее интересные задания. Этот дисбаланс определенно мешает Shaiya жить: с одной стороны, игроки видят удачную MMOPRG, очищенную от обычной онлайновой шелухи — гринда, перебежек от города к городу, наказаний за смерть. С другой — за разнообразие геймплея, за маунтов и сочный PvP в «старших» режимах приходится расплачиваться скучной и долгой прокачкой.

Есть претензии и к графике. Мир пустоват: в нем мало и обитателей (игроки на российском сервере пока не собрались), и деталей — дизайнеры слишком уж часто выкидывают фокус «а вот тут будет большое чистое поле». К тому же в игре корявая анимация, и на бои между персонажами просто больно смотреть.

Бои эти проходят в специальных пограничных зонах и больше похожи на RvR-битвы **Warhammer Online** с захватом точек. Это и есть высокоуровневый контент Shaiya, и хотя боевая система в игре сводится к простому закликиванию, каждый вечер Teoc заливают реки крови. Наутро победившая фракция получает серьезный бонус — благословение Богини, которое повышает скорость прокачки, характеристики игрока и т.д. Для игроков уровнем поменьше есть дуэли — противника вы выбираете сами с помощью функции «Пригласить на дуэль». Оппонент соглашается, вы делаете ставки (предметы из инвентаря), а потом три минуты бегаете друг за другом, пытаясь зарубить врага мечом или расстрелять из арбалета. Впрочем, есть и более веселый вариант: оппонент не соглашается, ведь игроков и так очень мало, а тех, кто пришел сюда подраться, а не покататься на бронированном леопарде (есть и такое) — и вовсе единицы.

■■■

У Shaiya нет индивидуальности: каждый элемент тут честно подсмотрен, стерилизован и подогнан под вкусы среднего игрока. Заняться здесь особенно нечем, квесты быстро надоедают, и единственное развлечение — настойчиво выводить в лидеры собственную гильдию, участвуя в еженедельных битвах за рейтинг. ■

Если бы геймдизайнеры немного постарались, из Shaiya получилась бы красивая MMORPG.

ДОЖДАЛИСЬ?

Shaiya — это среднеарифметическое всех современных MMORPG. В игре очень просто разобраться, но очень сложно остаться в ней жить.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

23:15 ПО БУДНЯМ
ЮЖНЫЙ ПАРК
НОВЫЕ СЕРИИ
РЕКЛАМА
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.MTV.RU
БОЛЬШЕ, ЧЕМ МУЗЫКА
MTV

INTERNET@IGROMANIA.RU
Степан Селищев, Светлана Померанцева

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Медлительные британские пираты

Существует масса способов борьбы с интернет-пиратством. В некоторых странах веб-злоумышленников ловят и сажают. В некоторых тоже ловят, но любители пораздавать игры и музыку через трекеры отделываются исправительными работами на благо общества.

В Великобритании пытаются найти собственный способ вернуть неверных на путь истинный. Сажать никого, похоже, не будут, зато любому интернетчику, замеченному за скачиванием нелицензионной музыки, игр или фильмов, будут искусственно обрезать интернет-канал. До такого уровня, что уж торрентами точно пользоваться не удастся. При этом полностью перекрывать доступ к Мировой паутине никто не собирается. На эту тему вполне однозначно высказался исполнительный директор **UK Media** Фиргэл Шарки: «Мы никогда не думали о том, чтобы полностью отключать людей от интернета». Предполагается, что сначала нарушителей пару раз предупредят по электронной или обычной почте и лишь затем начнут затягивать гайки.

Самое интересное в этой истории то, что в некоторых штатах США подобный метод дрессировки пиратов в свое время уже опробовали. Вот только флибустьеры интернет-морей не устрашились. Когда провайдер по указанию властей обрезал канал какому-нибудь наиболее активному торрент-пользователю до жалких 64 Кбит/с (против стандартных 5-10 Мбит/с), человек просто шел к другому провайдеру и проводил себе новый скоростной интернет. Пока бюрократический механизм снова раскачается, пока власти поймут, что интернетчик ушел от их карающей длани, можно накачать или раздать еще немало контрафакта. И когда снова прижмут, опять перескочить на нового провайдера.

А пока Великобритания пытается разобраться со своими пиратами, в России прижимают к стене хакеров, позарившихся на государственные сайты. Министерство юстиции РФ опубликовало проект нового закона. Теперь любой веб-хулиган, взломавший, например, сайт Правительства РФ, может запросто очутиться за решеткой на срок до трех лет, а заодно лишиться солидной суммы — предусмотрен штраф от 200 до 500 тыс. рублей. Заодно законопроект (с полной версией которого можно ознакомиться на ***www.minjust.ru***) предусматривает выдачу провайдером данных о хакере и блокирование ему доступа к Сети.

Улица имени Твиттера

Архан Эль Фассед, житель Нидерландов и активный пользователь «Твиттера», нашел крайне необычный способ связать онлайн с реальной жизнью. Сделал он вот что: рядом с палестинским городом Наблус расположен лагерь беженцев Аржан. В Аржане активно собирают деньги на ремонт детского центра, для этого управляющие лагерем выставили на продажу право назвать любую из двухсот улиц лагеря, как душе заблагорассудится. Достаточно заплатить €100.

Архан заплатил и назвал одну из улиц так же, как и свой аккаунт на «Твиттере»: @arjanelfassed tweetstreet. Просуществует улица, правда, не очень долго — редко какие лагеря беженцев остаются на одном месте больше года-двух, но сам факт все равно очень интересен. Представьте себе, что начинание поддержат мэрии обычных городов. Мы, например, нисколько не против пройтись по улице Башорговой, свернуть на Хабрахабровую и постоять в тени где-нибудь в переулке Лентару.

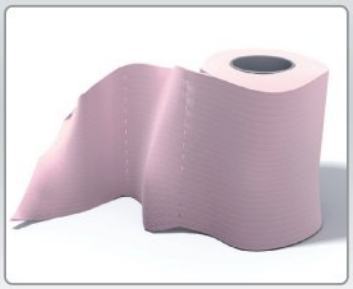
Интернет–воздержание

Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, насколько популярна интернет-клубничка. Приблизительно каждый восьмой сайт в интернете так или иначе связан со знакомствами или сексом. Но вот как далеко может зайти увлеченность виртуальным XXX у обычных людей, мало кто задумывается. А вот Маркус Сквиррел, профессор Технологического университета Свинбурна (Мельбурн, Австралия), задумался и даже провел маленькое расследование. Собрав данные почти двух тысяч респондентов, он выяснил очень испугавший его факт.

Почти половина опрошенных и дня не могут провести без занятий виртуальным сексом или без просмотра «взрослого» контента на тематических сайтах. Больше 40% попавших в исследование австралийцев заходят на такие сайты преимущественно с работы. И ладно бы они тратили на это совсем немного времени. Так нет, обычно на XXX-серфинг уходит два-три часа, а в некоторых, особо запущенных случаях — до 10-12 часов. Получается, у человека остает-ся время только на еду и сон, все остальное время он занят решением своих половых вопросов в Сети.

В блог с унитаза

Если у вас нет своего твиттер-аккаунта или вы не ведете какой-то другой микроблог, то вряд ли понимаете, с чего это вдруг миллионы людей по всему миру так увлечены идеей миниатюрных дневников. А ведь



секрет успеха даже не в том, что у людей мыслей больше чем на 140 символов за раз не хватает, и не в том, что все устали от длинных сообщений. Просто в «Твиттер» можно, не напрягаясь, писать практически с любого мобильного устройства, имеющего доступ к интернету. Причем делать это в любое время, в любом месте, приняв любую позу.

Исследование компании **Crowd Science** наглядно это демонстрирует. Судите сами. Около 10% микроблогеров регулярно строчат сообщения, сидя за рулем автомобиля. И это несмотря на то, что в большинстве стран пользоваться мобильником во время вождения строжайше запрещено. Около 17% пишут в микроблог, сидя на унитазе. Примерно 12% каким-то образом умудряются твиттерить, занимаясь личной гигиеной: мы вот даже представить себе не можем, как можно постить что-то во время бритья, чистки зубов или принятия душа, а ведь люди делают это каждый день. 30% микроблогеров обновляют свои дневники из общепита, еще 8% — из театров и концертных залов (просьба выключить свои мобильные на них, видимо, не действует). Около 30% пишут в «Твиттер» из общественного транспорта, примерно 5% из них умудряются наполнять свой блог даже с борта самолета.

Одно печально. Около половины сообщений, которые люди оставляют в микроблогах, не несут ровным счетом никакого смысла и практической пользы (это, кстати, не наши досужие домыслы, а результат еще одного исследования). Чаще всего это лишь два-три слова, выражающие эмоции.

Социальные питомцы

Социальными сетями для животных сейчас уже никого не удивишь. После ошеломительного успеха **Dogster.com** (социальной сети для собак и их владельцев) подобного рода сервисы стали появляться в интернете как грибы после дождя. Разумеется, в качестве представителя своего питомца выступает хозяин, но когда просматриваешь профили, то создается ощущение, что странички заполняет собачка, кошка или, скажем, попугайчик — владельцы животных чаще всего пишут от лица своих любимцев.

Но вот когда через социалку с тобой пытается общаться не какой-нибудь домашний бобик или мурзик, а самая настоящая горная горилла — это, прямо скажем, впечатляет. Но именно таким необычным способом Управление по охране дикой природы Уганды пытается собрать средства

на сохранение редкого вида обезьян. Чаще всего, чтобы добавить виртуальную гориллу себе в друзья, нужно сделать взнос в размере одного доллара — деньги просят перевести на счет Ugandan Wildlife Authority.

И все бы ничего, вот только веб-мошенники не спят и тоже вовсю пытаются заработать — на фальшивых горных гориллах. Скажем, в **Facebook** и **MySpace** их развелось очень много — отличить настоящую от ложногориллы крайне сложно.

Хитрый шифровальщик

Вирусописатели идут на все большие ухищрения, чтобы получить доступ к секретной информации и хоть как-то подзаработать. К вирусам, которые обнуляют регистрацию Windows и требуют перевести некоторую сумму за восстановление (разумеется, деньги будут потрачены без пользы, никакого восстановления не произойдет), интернет уже более-менее привык. Теперь у хакеров в моде прямое вымогательство.

В Сети сейчас бушует настоящая эпидемия **Trojan.Encoder**, который даже не пытается скрыть, что он вирус. Попав

на винчестер, этот зловред шифрует почти все попадающиеся ему файлы (кроме системных, то есть Windows продолжит работать как и раньше), а затем требует оплатить «разархивацию». Заплатить, конечно, можно, но мы настоятельно не рекомендуем вам этого делать: с большой вероятностью деньги вы потеряете, а данные так и не восстановите. Лучше всего воспользоваться специальной дешифрующей программой — такую можно заполучить, обратившись, например, в компанию «Доктор Веб» (другие производители антивирусов тоже тем или иным способом поспособствуют вам в устранении проблемы).

Microsoft сэкономила $388 млн

Судебная тяжба между **Microsoft** и сингапурской компанией **Uniloc** наконец-то подошла к концу. Об этом разбирательстве, длящемся аж с 2003 года, мы не раз писали на страницах «Игромании», но все же напомним вам суть. Uniloc еще в 1992 году запатентовала метод отсроченной регистрации программ. Смысл метода в следующем: вы покупаете лицензионную копию утилиты, устанавливаете ее и на протяжении какого-то относительно небольшого промежутка времени должны активировать, введя ключ, который обычно поставляется вместе с утилитой.

Узнаете систему? Совершенно верно, по ней активируется добрая половина современных программ. Но патент принадлежит именно Uniloc. Разумеется, сингапурцы не стали размениваться по мелочам и судиться с мелкими производителями софта, а решили пальнуть из крупного калибра — сразу по Microsoft, у которой отсроченная активация есть практически во всех продуктах. Запрошено было ни много ни мало $388 млн.

Сначала иск Uniloc был отклонен, потом компания добилась пересмотра через апелляционный суд. И вот теперь точки над «и» расставлены окончательно. Федеральный судья Уильям Смит заключил, что Microsoft никаких патентов не нарушала. ■

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Веселые человечки

http://iii.ru

Инфы — это веселые человечки, которых можно поселить у себя на сайте или в блоге. Ваше маленькое альтер эго будет общаться с любым интернетчиком, зашедшим на вашу домашнюю страничку: осмысленно отвечать на вопросы, сообщать какие-то полезные факты или даже трепаться «за жизнь». Самое интересное состоит в том, что инф обучаем. Чем больше вы с ним общаетесь, тем умнее он становится, тем больше узнает о вас и тем интересней с ним беседовать. Поселяя у себя инфа, вы начинаете воспитание миниатюрного искусственного интеллекта, возиться с которым куда интересней, чем с банальным тамагочи.

Словолом

		До окончания
1.	необременительность	13 дней
2.	водогрязелечебница	12 дней
3.	интернационалистка	11 дней
4.	благоприятствование	10 дней
5.	грязеводолечебница	9 дней
6.	неосмотрительность	8 дней
7.	доброкачественность	7 дней
8.	многозначительность	6 дней

www.slovolom.ru

«Словолом» — это интернет-аналог школьной игры «Составь слово». Участникам выдается исходный термин (чаще всего состоящий из десяти и более букв), после чего каждый пытается составить из исходных букв максимальное число слов. Но если в школе (а многие продолжают играть в «Словолом» и в более взрослом возрасте — игра-то не по-детски сложная и увлекательная) обычно соревнуешься с двумятремя одноклассниками, то в Сети можно скрестить извилины с сотнями других людей. Мы, например, и подумать не могли, что кому-то удастся составить из «коммуникабельности» более тысячи разных слов.

MP3-ножницы

www.mp3cut.ru

Mp3cut — это предельно простые, но от этого не менее удобные MP3-ножницы. Загружаете музыкальный файл на сервер, отмечаете точку начала звучания, точку окончания — чик-чик, и готово. Остается только скачать финальный файл. Подобная функция есть в любом музыкальном редакторе, но когда нужно вырезать из песни фрагмент для рингтона или для озвучивания события в Windows, куда проще воспользоваться Mp3cut, а не искать где-то громоздкий редактор, предназначенный для куда более сложных вещей.

Социальная социализация

http://taba.ru

Сложно найти интернетчика, который бы не состоял хотя бы в одной социальной сети: социалки в рунете множатся как грибы после дождя. Но вот социальная сеть для создания социальных сетей — это нечто новое. **Taba.ru** придумана как раз для тех, кто хочет не просто участвовать, а создавать собственные интернет-мирки для общения.

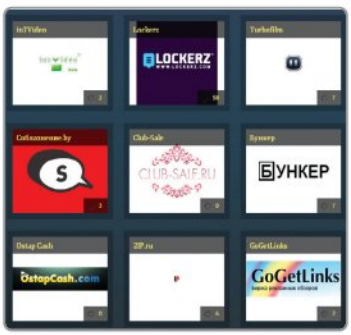
В простеньком конструкторе (знание HTML не нужно вообще) вы рисуете дизайн и всеми правдами и неправдами затаскиваете в свое творение людей. Если повезет, то через некоторое время ваша социалка заживет собственной жизнью, а вы, возможно, получите денежный приз за лучшую Taba-социалку месяца. Единственный недостаток — ваша сеть будет всегда находиться на домене Taba.ru, а не на самостоятельном сайте.

Видеоконструктор

http://mediapipe.ru

Media Pipe запросто перегоняет видео из одного формата в другой, хотя и умеет работать только с потоковым видеорядом — сайту нужно указать ссылку, скажем, с **YouTube**, **«ВКонтакте»** или **Mail.ru**. Вбиваете адрес и скачиваете ролик в варианте, понятном вашему плееру или мобильному телефону (кстати, выбрав MP3, очень удобно выдирать дорожки из клипов и фильмов).

Инвайт в помощь



http://inwhite.ru

Хотите попасть на **«Хабрахабр»**, **«Лепру»**, **«Демоноид»** или еще какой-то закрытый ресурс, но никак не можете разжиться инвайтом? Тогда вам прямая дорога на **Inwhite.ru**. Зарегистрировавшись и отстояв очередь (например, за хабраключиками на момент написания этих строк выстроилась очередь более чем в 1400 человек), вы станете обладателем заветного права на регистрацию. В базе сейчас более 120 порталов и 15 098 свободных приглашений, а страждущих — 4734 человека, из которых (задумайтесь!) 1243 мужчины и 90 женщин.

Степан Селищев

ФЛЭШ И ИГРЫ

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT3, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Тотальная колонизация

http://armorgames.com/play/4264/colony

Популярный сейчас на флэше жанр стратегий «стенка на стенку» продолжает перемещаться во времени. Начиналось все со сражений в Древнем Риме и Греции, потом действие игр плавно переместилось во времена Второй мировой и в театр боевых действий XXI века. Теперь же разработчики начали сочинять истории про будущее. В **Colony** вам предстоит отстраивать крепости на далеких планетах и астероидах, сражаться за каждую пядь инопланетной земли, экономить последний космобакс, чтобы в последнюю минуту атаковать вражескую базу звездолетами. Расслабиться не получится: даже на самом низком уровне сложности AI прессует с самых первых миссий.

С миру по лазеру

www.dailyhaha.com/_flash/heavy-weapons.htm

Сделать на флэше не просто удачный клон **Crimsonland**, а игру, которая по некоторым параметрам обходит лучший top-down экшен современности — это надо обладать выдающимся талантом. У флэшистов из **Kongregate** он определенно имеется. Их игра **Heavy Weapons** заставляет надпочечники пульсировать в ритме вальса, выбрасывая в кровь чудовищные количества адреналина. Векторная графика, маленький кораблик и тысячи не похожих друг на друга врагов на каждом уровне-планете.

Под каждую волну неприятелей приходится подбирать свою тактику, свой набор оружия. В вашем утлом суденышке всего три отсека под вооружение, а пушек на выбор — больше двадцати. Так что приготовьтесь проходить некоторые уровни по несколько раз: нужную комбинацию стволов иногда удается подобрать только с третьей-четвертой попытки. И берегите сердце — литр адреналина способен свалить даже слона.

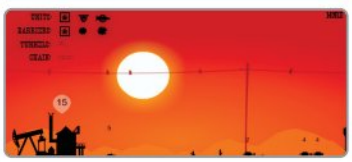
Глубина, глубина, я не твой

http://gamesforwork.com/games/play-13521-Deep-Flash_Game

Deep — это необычный коллаж из **flOw**, **Osmos** (см. наш обзор игры в прошлом номере) и тактической стратегии. У flOw игра позаимствовала управление и графику — голубой подводный мир с воздушными обитателями. От Osmos досталась тактика борьбы с противниками. А элементы RTS сводятся к контролю над собственной пузырьковой базой, к захвату базы противника (после этого маленькие вражеские пузырики перекрашиваются в ваш цвет и начинают атаковать оставшиеся «постройки» и «юниты» оппонента) и апгрейду «главного героя» — не то пузырька, не то футуристической амебы.

Смесь получилась убойной силы. Пока не доберешься до самого дна (а каждый новый уровень залегает все глубже и глубже), оторваться от игры категорически невозможно.

Битва за скважину



www.giochionline.org/flashgames/oilnight_game.html

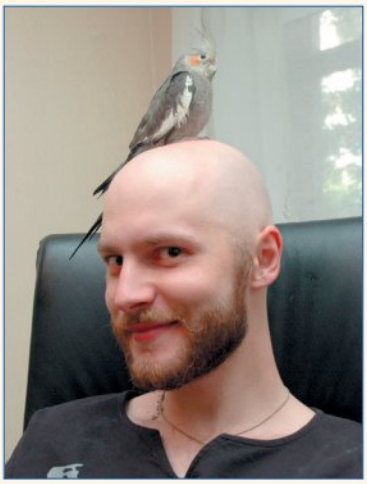
Дикий Запад, старые нефтяные вышки, ритмично качающие топливо из недр, легкий блюз за кадром... Так начинается флэш-стратегия **Oil Night**. Но через несколько минут идиллия рассеивается. Из недр нефтяной базы-насоса начинают выползать чудовищные аппараты. Рогатые колесницы, бронебойные кары, бурильные мотоциклы. Над каждым призывно покачиваются цифры, наглядно демонстрирующие, какой урон вашему нефтяному запасу нанесут пришельцы. Если вовремя не среагировать — не защититься, не выслать на перехват группу атакующих юнитов, не провести апгрейд, — то над останками вашей базы очень скоро заклубится похоронный дымок.

Игра очень красивая и затягивающая, но одновременно и крайне сложная — приготовьтесь выверять тактику атак и апгрейдов до секунды.

Восемь бит

www.thegameslist.com/game/5347/Money_Seize

Чтобы вернуться во времена старых восьмибитных платформеров, совсем необязательно доставать с антресолей запылившийся «Спектрум» или наживлять эмулятор. Достаточно поиграть в **Money Seize**. Выполненная в традициях **Lode Runner** и «**Клада**», эта игра вызывает те же самые чувства, что и лучшие «одноэкранные бродилки» восьмидесятых. Здесь такая же пиксельная, только более детализированная графика, такая же ломаная анимация (но фаз движений значительно больше), такая же «спикерная» музыка. И все та же неизменная задача: пройти все уровни (главный герой — забавный джентльмен в шляпе), уничтожить всех врагов и собрать все золотые монеты. Идеальный выбор для желающих поностальгировать. ■



СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Всем привет. Вот и еще один месяц пролетел. Правда, за работой и игрой в Street Fighter 4 я практически и не заметил, как это произошло. А тут еще много всяческих новинок надвигается. Когда и как все успеть? Не понятно... Ведь хочется и поработать хорошо, и поиграть интересно, да еще чтоб время на волейбол и прогулки по городу осталось. Кстати, а вам на все хватает времени? Или вы «жертвуете», например, уроками в пользу компьютера, или наоборот?

Ну а пока вы высчитываете часы и минуты, у нас настало время «Почты». И я передаю слово незабываемой и очаровательной Светлане. Встречайте!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие и любимые читатели. Я прямо-таки неловко себя почувствовала. Старпом представил меня как какую-нибудь звезду мировой эстрады. И я сразу подумала, а как выглядит звездная болезнь, что это вообще такое и с чем ее едят? Нет, я, конечно, чисто теоретически понимаю, но вот с практической точки зрения... Это ж от зазнайства можно и всех друзей растерять... Так что, пока я не «зазвездила», надо и работать начать. Ваши письма не ждут.

ПИСЬМО НОМЕРА

ИНТЕРНЕТ-УБИЙЦА

Привет, «Игромания». Я вам сейчас расскажу страшное, только вы не удивляйтесь. Всего полгода назад мне провели интернет. Да-да, до этого у меня не было никакого, даже самого завалящего диалапа. Выходил в Сеть только из интернет-кафе, да и то не чаще раза в месяц. А тут такое счастье — выделенка сразу на мегабит. Жаль, что стоит это удовольствие в нашем городишке почти четыре тысячи, но хорошо хоть появилось. Так вот, провели мне интернет, я, разумеется, начал сидеть в нем сутками напролет. И неожиданно обнаружил, что веб убивает... нет, не меня, и даже не мое время, а некоторые области жизни, к которым я за двадцать пять лет жизни на этом свете очень привык.

Для начала я совершенно перестал читать газеты и журналы. Зачем? Ведь все есть в Сети. Сейчас из прессы покупаю только ваш журнал, да и то лишь потому, что таких же интересных статей про игры и игровую индустрию в интернете просто нет (точнее есть, но на английском).

Дальше. Из моей сумки исчезли ее постоянные спутницы — записная книжка и календарик с пометками. Захожу в Google, там все это есть, доступно из любого места, где есть компьютер и интернет. С собой таскать ничего не нужно. Карты, которых у меня дома скопилось очень много, тоже больше не нужны, потому что есть Google Maps. Раньше я — вы только снова не удивляйтесь, знаю, что я в этом плане динозавр, — хотя бы раз в месяц писал простые бумажные письма. Разумеется, как только у меня появилась электронка, я перестал это делать.

Но самое неприятное, по сравнению с чем все описанное выше семечки... Я стал более циничным. В блогах, на форумах, да много где люди часто просят о помощи, зачастую помощь им не нужна, а это банальные мошенники. Так вот, я замечаю за собой, что мне стало начхать на людей. Я не пытаюсь разобраться, нужна им моя помощь на самом деле, а просто пролистываю такие сообщения.

Нет, я не собираюсь спрашивать вас, почему так происходит, неужели интернет убивает обычную жизнь и человеческие чувства. Я не настолько глуп, чтобы не понимать, что взамен потерянному Сеть дарит немало нового, видоизменяет, а не уродует нашу жизнь. Мне просто интересно, а какие именно утраты, связанные с интернетом, были больше всего неприятны лично вам? — *Антон Милованов*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СТРОЧИЛА ПИСЬМА НА БУМАГЕ)

Знаете, Антон, у меня интернет появился очень давно. Это был как раз очень медленный и постоянно рвущийся диалап. Можно сказать, что в Сеть я погружалась постепенно, поэтому каких-то серьезных и резких потерь банально не заметила. Веб просто плавно пришел в мою жизнь, постепенно вытеснил некоторые привычные вещи из обихода. Скажем, я очень редко читаю бумажные книги, обычно покупаю электронные версии. Редко спрашиваю дорогу: просто подключаюсь через мобильник к виртуальным картам и при помощи GPS определяю, где нахожусь. Редко что-то записываю на бумажках — для этого, как вы и сами заметили, есть разные виджеты на почтовых серверах.

Единственное, чего мне действительно жалко, так это обычных бумажных писем. Раньше для меня каждое письмо было самым настоящим таинством. Я садилась вечером, когда все домашние уже спали, за стол, включала лампу, и в кругу желтого света начиналось самое настоящее таинство. Я писала

НАШ ПРИЗ

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — KVM-свич (сокращение от Keyboard-Video-Mouse). Это устройство, позволяющее работать одновременно на нескольких компьютерах, имея только один комплект компьютерной периферии. Придумана эта штука была для программистов и ученых, первыми научившихся экономить время: например, просчитывать сложные формулы на одном компьютере и одновременно раскладывать пасьянс на другом. Сегодня же KVM пригодится в первую очередь дизайнерам, игрокам и оверклокерам. Правда, скорее всего, использовать они их будут точно так же, как ученые и программисты.

ATEN Cubiq CS1792 подключается к компьютерам через USB, умеет работать с HD-видео (есть три порта HDMI), исполнять обязанности USB-хаба и внешней аудиокарты. Но главное — он может подружить между собой непримиримых врагов, Mac и PC.

друзьям, живущим в других городах, писала дальней родне, вела даже переписку с иностранцами (адреса нам в школу присылали).

А потом все это закончилось. Нет, не переписка. Ее-то с появлением в моей жизни e-mail как раз стало значительно больше. А вот магия исчезла. Я перестала вкладывать в письма душу. Да и какая может быть душа, когда в день переписываешься с несколькими десятками человек?!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ДАВИЛ В СЕБЕ ЧЕРВЯ)

Интернет убил во мне книжного червя. Рассек его своей википедийной лопатой на множество мелких кусочков. Раньше ведь как. Нужно тебе узнать что-то или разобраться детально в каком-то вопросе. Топаешь в библиотеку, обкладываешься книгами и за несколько дней, а то и недель худо-бедно входишь в курс дела. По некоторым интересовавшим меня в то время вопросам и книги-то достать не всегда получалось. Приходилось выискивать специалистов, встречаться с ними, получать информацию из первых рук.

Постепенно вся нужная информация появилась в интернете. Собранная, сгруппированная, систематизированная. Просто берешь и читаешь, просвещаешься. А если и нет такой информации, то в Сети всегда можно найти специалистов, которые либо сами все объяснят, либо скажут, где добыть знание. Нет былого трепета. Нет чувства причастности к чему-то недоступному другим. Все в свободном доступе. Было бы желание учиться и саморазвиваться.

ПИСЬМО №1

МЕРТВЫЙ СЕЗОН

Интересно узнать, бывали ли в истории журнала случаи, когда рубрику «Вердикт» приходилось вынужденно сокращать за неимением новых вышедших игр? Ведь известно, что есть так называемые мертвые месяцы, когда игр выходит мало, а хороших и вообще можно не ждать. — *Влад Хайдуров*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ЗАМИРАЛА В ОЖИДАНИИ РЕЛИЗОВ)

Дело в том, что у рубрики «Вердикт», как и у большинства других рубрик «Игромании», нет какого-то фиксированного объема. Может быть сорок страниц, если игр выходит много, а может быть всего десять-пятнадцать, если не сезон. Иногда, когда интересных игр выходит немного, мы искусственно немного увеличиваем страничность раздела: чуть больше рассказываем о тех хитах или просто хороших играх, которые таки появились на прилавках. Но как-то серьезно повлиять на размер рубрики это, конечно, не может. Поэтому, когда игр выходит мало, в журнале появляется больше превью, немного подрастает рубрика Special, иногда совсем чуть-чуть увеличивается «Железо».

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НАРАЩИВАЛ «ПОЧТУ» ДО ТРИДЦАТИ СТРАНИЦ)

Журнал — он как живой организм. Постоянно меняется, трансформируется, мимикрирует. Это все в рамках одного номера. Каждая рубрика живет собственной жизнью, по-хитрому взаимодействует с другими разделами, а в эпицентре всего этого безобразия сидит в паутинке маленький, сморщенный выпускающий редактор и пытается сделать вид, что он всем этим управляет. Вот только финальная начинка журнала может быть совершенно не похожа на то, что было запланировано в самом начале. Факторов, которые повлияли на это, обычно воз и маленькая тележка. Со многими приходится мириться как с данностью, на некоторые можно повлиять. Но суть от этого не меняется: журнал — это конструктор, который иногда сам выстраивается в очень замысловатую фигуру, пренебрегая чьим-либо мнением.

За свою жизнь я переобщался со многими выпускающими и главными редакторами других изданий, и все они говорили приблизительно то же самое. Ты можешь направлять журнал в нужное русло, но обуздать его полностью невозможно.

ПИСЬМО №2

ИГРЫ НА СТРАЖЕ ФОБИЙ

В играх мы постоянно боремся со своими фобиями — боязнь крови, темноты, пауков, замкнутого пространства. Интересно, какие у вас есть фобии? И как вы с ними боретесь? — Андрей Мазин (Анапа)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (БЕСИЛАСЬ В ЗАМКНУТОМ ПРОСТРАНСТВЕ)

Мне кажется, что свои фобии в играх можно не только победить, но и наоборот — усилить. Один мой знакомый, поиграв в какой-нибудь шутер, где действие происходит в замкнутом пространстве, после этого несколько дней прийти в себя не может, в лифты не заходит. В общем — клаустрофобия у него резко обостряется. Спросите, зачем он в таком случае играет? Ради острых ощущений.

В то же время я когда-то давно победила страх высоты при помощи летных симуляторов. Поначалу стоило мне взлететь на виртуальном истребителе и направить его нос к земле — как у меня начинала кружиться голова, а руки неприятно холодели. Потихоньку, день за днем, я приучала себя не бояться, и в конце концов страх полностью прошел. Сейчас я и на реальном самолете рядом с пилотом могу полетать, и с парашютом прыгнуть. Совсем не страшно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НАГОНЯЛ СТРАХА В ШТАНЫ)

За все то время, что я играю, меня напугала только одна игра и только одним эпизодом. Игра — Half-Life, эпизод — первый прыжок хедкраба. Я не ожидал, что эта тварь так быстро и свирепо прыгнет на меня. Резко отшатнулся от монитора, ударился головой о спинку кресла, прикусил язык и сколол себе кусочек одного зуба — так сильно друг о друга клацнули челюсти.

Больше ни одна другая игра меня не пугала, потому что где-то в уголке сознания всегда теплилась мысль, что это все не на самом деле. Но, если честно, я немного завидую людям, которые могут испытывать ужас во время игры. Это же здорово, когда игра дарит столько эмоций, значит и запомнится она надолго, и удовольствия получишь стократ больше.

Кстати, я не считаю, что фобия — это что-то, с чем надо обязательно бороться. Если в жизни это не мешает, то и пускай себе будет. Фобии же не на пустом месте берутся, они имеют под собой вполне определенную эволюционную причину. Если человек боится крови, то он сделает все, чтобы избежать этой самой крови появления. Например, не будет почем зря вышибать зубы незнакомым людям или нежно тыкать их ножом в мякоть подреберья. А клаустрофобия гарантирует, что ее счастливый обладатель не будет совать свой нос в разные помещения с надписью «Не влезай — убьет!». И это совсем неплохо.

В этой жаркой схватке мы ставим на Хэвика и его «Наташу». Фотожабу прислал Arseny Moon.

Геннадий Севальнев

ПИСЬМО №3

ГЕНЕТИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ

Технологии защиты в целом и информации в частности постоянно совершенствуются. Вы сами недавно публиковали статью на эту тему, рассказывали про сканеры сетчатки, про анализ слюны, про сложные датчики движения и много еще про что. Я постоянно слежу за методами, которыми государство и простые люди пытаются оградить себя от мошенников и преступников.

Еще в конце девятнадцатого века Альфонс Бертильон предложил использовать для опознавания преступников антропометрический метод (он был назван по имени автора — бертильонаж), чуть позже придумали дактилоскопию. Тогда все говорили, что с этого момента с преступностью будет покончено. Сейчас на страже законности каких только высоких технологий нет. Недавно вот начали использовать анализ ДНК. И что же? Все считали его идеальным методом, но по Сети уже ползут слухи, что ДНК можно подделать. Неужели и это правда? Идеального метода выявления преступников не существует? Как вообще они умудряются подделать генетическую информацию? Она же уникальна для каждого человека — мы это еще в школе проходили. — *Роман Константинов (Москва)*

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СКЛЕИВАЛ НУКЛЕОТИДЫ В ЦЕПОЧКИ)

Подделать ДНК уже давно не представляет никаких проблем. Для этого всего-то и нужен образец (то есть нуклеиновая кислота, с которой будет сниматься копия) да нехитрое оборудование для секвенирования и полимеразной цепной реакции. Оборудование можно найти в какой-нибудь лаборатории при кафедре молекулярной генетики, почти в любой больнице такое оборудование тоже имеется. Попасть туда не то чтобы очень сложно, да и сам процесс клонирования ДНК довольно простой: нам, например, на втором курсе института в деталях показывали, как это делается. Справиться может даже человек без специальных знаний, достаточно просто прочитать инструкцию. Мало-мальски сообразительный преступник может этим воспользоваться.

Так что генетический анализ — не панацея. Куда эффективней использовать повсеместно камеры наблюдения. С тех пор, как в крупных городах стали тыкать их на каждом шагу, раскрываемость многих преступлений заметно увеличилась.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СМИРИЛАСЬ С НЕИЗБЕЖНОСТЬЮ)

Мне кажется, что никакие, даже самые фантастические способы борьбы с преступностью никогда не истребят криминал. Действие равно противодействию. Если мозг человека смог придумать новый способ борьбы, то другой мозг сможет придумать способ, как это обойти. Все эти сканеры сетчатки, отпечатков пальцев и прочие биосканеры приведут лишь к тому, что преступники станут более изощренными, более интеллектуальными, но никуда не денутся.

ПИСЬМО №4

ДУША ЗА СВОБОДУ

Доброго времени суток, уважаемые! Перейду сразу к волнующей меня сути дела. Несколько лет назад я много времени проводил за онлайновыми баталиями. Подсел очень сильно, да так, что, возвращаясь с ночного дежурства, садился за комп, чтобы перед институтом поиграть в тот же Lineage 2. Попутно рассказывая и зазывая своего друга в эту же игру. А когда он сдался, зарегистрировался и пропал с головой в игре, у меня в тот же момент пропал к ней интерес, на полтора года.

Однажды снова запустил, опять MMORPG, и снова ушел с головой, но в этот раз показал игру своей девушке. Как только она подсела на эту же игру, у меня снова щелкнул выключатель, играть мне стало неинтересно на долгие месяцы. Я как будто менялся местами, и люди начинали играть по 6-7 часов в день или ночь вместо меня. Думал, частный ли это случай или нет, пока не нашел в Сети грустную шутку, в которой парень в ответ на упрек подсаживания друзей на онлайн ответил: «Мне нужно было отдать чью-нибудь душу за свою». Если есть такие шутки, значит случаи не единичные, почему мы платим за свою свободу привлечением в игровой мир других игроков? — *Darth Gelos*

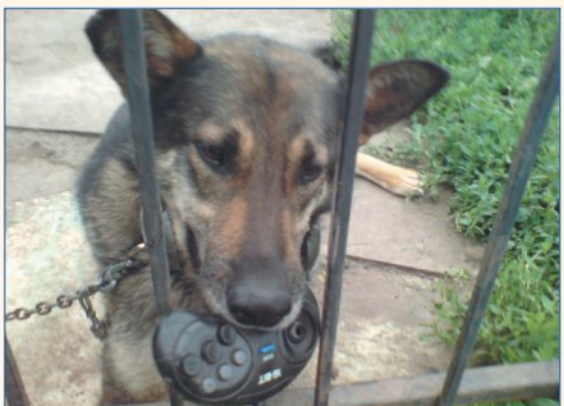
АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ТАЩИЛ ДУШИ В MMORPG-АД)

Подозреваю, что игры здесь совершенно ни при чем. А вот психологический фокус имеет место быть. ЧСВ, то есть чувство собственной важности, в этой жизни никто еще не отменял. Нам важно, чтобы наши друзья, близкие, да и просто окружающие считали нас хоть немножечко, но уникальными. Для этого мы стараемся как-то выделиться. MMORPG, как бы странно это ни звучало, тоже способ выделиться. Вы знаете и умеете что-то, чего не умеют ваши знакомые. А потом вы затаскиваете их в игру и вся аура таинственности рассеивается.

Впрочем, это лишь одно из возможных объяснений. Может и просто совпасть. Вы устали от игры, давно подумываете из нее уйти, приводите друзей, видите, как они начинают делать свои первые успехи, понимаете, что у вас все это уже давно было… и в этот момент окончательно принимаете решение, что пора переключиться на что-то еще.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.



Такие игрушки предпочитают лучшие сторожевые псы. Фотографию прислал Asas Ilnaz.

Даже представить себе не можем, какие генетические эксперименты привели к такой чудовищной мутации. Автор коллажа — Семен Странченко (Пятигорск).

ИГРОМАНИЯ
Издатель/разработчик Futuremark Games Studio
SHATTERED HORIZON
Ноябрь/November 2009
понедельник monday 2 9 16 23/30
вторник tuesday 3 10 17 24
среда wednesday 4 11 18 25
четверг thursday 5 12 19 26
пятница friday 6 13 20 27
суббота saturday 7 14 21 28
воскресенье sunday 1 8 15 22 29
неделя week 44 45 46 47 48/49

RISEN

Ноябрь/November 2009

понедельник monday	2	9	16	23/30	
вторник tuesday	3	10	17	24	
среда wednesday	4	11	18	25	
четверг thursday	5	12	19	26	
пятница friday	6	13	20	27	
суббота saturday	7	14	21	28	
воскресенье sunday	1	8	15	22	29
неделя week	44	45	46	47	48/49

Издатель Deep Silver **Разработчик** Piranha Bytes

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания»: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

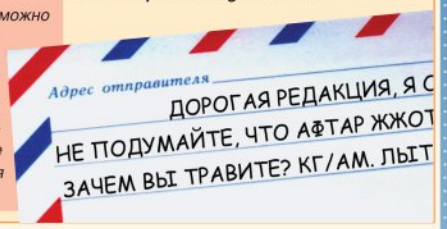
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания»: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



ПИСЬМО №5

СКАЖИ НЕТ ПИРАТСТВУ — И ВООБЩЕ ПЕРЕСТАНЬ С НИМ РАЗГОВАРИВАТЬ

Здравствуйте, Света и Старпом. Пиратство! Тема избитая донельзя, но в «Почте» вы ее уже года полтора не обсуждали, поэтому позволю себе вернуться к ней снова, вот только зайду с немного необычного ракурса. С пиратством сейчас борются все кому не лень. Но! По радио я регулярно слышу от известных музыкантов, писателей, поэтов и фотографов, что их пиратство нисколько не волнует. Да, они его осуждают, да, говорят, что было бы здорово, если бы пиратства не было. Но сами никаких активных действий для уничтожения не предпринимают, и вообще по тону понятно, что их эта тема нисколько не беспокоит?

Почему так? Почему кто-то из кожи вон лезет, лишь бы засудить и посадить всех, кто нелегально тиражирует его творчество? А кто-то плюет на все это с высокой колокольни? Что это? Безразличие? Глупость? — *Лариса Гришина (Москва)*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РЕКЛА МУДРЫЕ ВЕЩИ)

Я думаю, что это не безразличие и не глупость, а скорее мудрость. Каждый должен заниматься своим делом. Творец — творить, а правоохранительные органы — решать проблему пиратства. Самое грустное во всем этом, что, прикрываясь борьбой с пиратством, некоторые зачастую решают свои собственные проблемы. Ведь это так удобно — кричать, что во всех твоих бедах виноват кто-то другой, но только не ты сам.

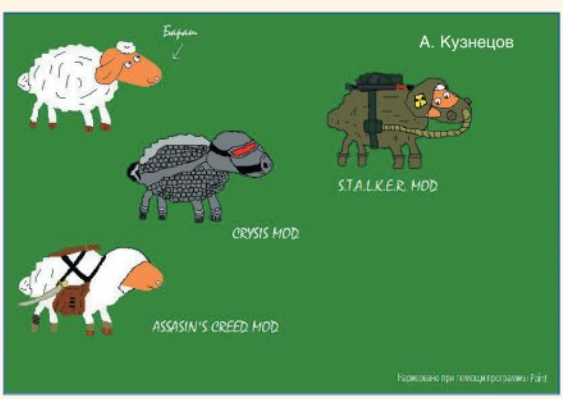
Вы никогда не замечали, что самые рьяные борцы за копирайт, скажем, в фотографии или изобразительном искусстве — далеко не самые лучшие фотографы и художники? Настоящие мастера, наоборот, обычно нисколько не против, чтобы их фотографии и картины распространяли по Сети, даже без указания авторства. А все потому, что работы хорошего мастера всегда узнают, а вот недоучкам приходится заявлять о себе какими-то другими способами. Например, громкими криками и угрозами.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СТАВИЛ КОПИРАЙТЫ НА КАЖДОМ ШАГУ)

Я бы все-таки четко разграничил понятия. Фотографы и художники ничего не теряют, если их работы массово тиражируются в интернете или издаются пиратами на низкопробных болванках и потом продаются по сто рублей за коллекцию из 10 000 фотографий. Ни фотограф, ни художник зарабатывать таким способом не станет. Фотограф будет снимать для журналов и газет, художник — организует выставку и начнет продавать свои картины.

А вот музыкальные исполнители, разработчики игр, кинокомпании — все они несут вполне ощутимые убытки от пиратства. Около 60% покупающих, допустим, пиратскую копию фильма не ходили на него в кинотеатр и уже не купят официальный DVD. С играми все еще хуже. Около 95% скачавших пиратку не побегут за лицензионной копией, чтобы поддержать девелопера. Так что математика очень простая.

Но я полностью согласен с тем, что настоящие творцы не занимаются борьбой с какими-то там пиратами. У них просто нет на это времени и желания.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Ой, что-то заболталась я тут с вами! Нет, бесспорно, отвечать на ваши письма замечательно, но есть же еще несколько важных дел. Вот тут заглянула на свет наша коллега и смотрит на меня… я даже знаю, чего она хочет — помощи в последних приготовлениях к наступающей выставке «ИгроМир». Так что вынуждена вас покинуть, побежала оказывать первую неотложную: разбирать сувенирку нашего журнала по коробкам и коробочкам.

Ну а вы не скучайте! И до скорых встреч!

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Тьфу, не успел отвернуться, а она снова куда-то исчезла… так всегда с этой непоседой. Только по ее сверкающим пяткам и понятно, что время вышло, пора закругляться. Ну что ж, намек понят. Спасибо за внимание, пошел я дальше размышлять о вечном.

И, кстати, до встречи на «ИгроМире» Всех ждем на нашем стенде. Приходите, будет интересно. ■

КОДекс

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Bookworm Adventures 2

Следующие коды набираются в главном меню, а результат можно наблюдать в самой игре:

celebrate — Лекс в карнавальной шапочке

gobble — Лекс с индюшачьим хвостом

seattle — Лекс с чашкой кофе

winter — Лекс в шарфике

lovely — Лекса окружают сердечки

moustache — усатый Лекс

cone — Лекс с дорожным колпаком на голове

pancakes — Лекс с оладьями на голове

pirate — Лекс в пиратском костюме

elite — вместо обычных появятся L33T-буквы (это когда буквы заменяются сочетаниями других символов)

Щелкнуть по Лексу один раз во время игры — у червяка начнется икота

...четыре раза — он засмеется

...восемь раз — чихнет

Щелкнуть по врагу в Tome of Knowledge — показывается анимация удара Лекса по врагу

Щелкнуть по врагу шесть раз — анимация поражения

Щелкнуть по пиктограмме атаки — анимация атаки

Darkest of Days

Давите тильду (~) во время игры и печатайте:

set player.friendlyfire 1 — позволяет атаковать союзников (но ключевых героев, например Декстера, убить все равно не получится)

set phys.gravity.y x — устанавливает гравитацию на x. Гравитация по умолчанию равна 32.15. Если вместо x печатать числа больше этого значения, ваш персонаж будет выше прыгать

set player.speed x — изменяет скорость бега на x. По умолчанию она равна 18. Чем больше число, тем быстрее передвигается герой

guns.points x — дает x очков апгрейдов

set god 1 — бессмертие

set melee.reach x — устанавливает дальность ближней атаки на x. Наберите вместо x число 10000 и сможете дать в челюсть врагу на другом конце поля брани

set player.ghost 1 — невидимость

flood x — изменяет уровень моря. По умолчанию x=0. Чем выше значение, тем сильнее затапливается уровень

clear-npcs — убирает всех NPC с уровня

set player.gunslots x — позволяет носить с собой x видов оружия (максимум x=10)

set gun.heat.rate 0 — оружие не перегревается

specialize — на уровне появляется много персонажей с голубой аурой (если их убивать, прибудут оперативники из будущего)

set npc.gunparticles 0 — отключает эффекты от выстрелов врагов (дым, вспышки)

set npc.gunlights 0 — становится труднее заметить, откуда по вам ведут огонь

Во всех читах, в конце которых стоит 0 или 1, замена цифры на противоположную отключает код.

Section 8

В главном меню выберите пункт **Dropship** и набирайте коды:

13374877 — пистолет Black Widow

17013214 — броня капитана

68432181 — хромированная винтовка

Wolfenstein

В игре есть обычные коды, но чтобы их использовать, надо сначала активировать консоль. Если у вас Windows Vista или Windows 7, сделайте следующее: найдите в папке **Users\<имя пользователя>\AppData\Local\id Software\WolfSP\base** файл **wolf.cfg**, сделайте здесь же его копию и переименуйте ее в **autoexec.cfg**. Открывайте переименованный файл в «Блокноте» и добавляйте в конец строчку **seta g_cheatsAreOn**.

С Win XP проще. Кликните правой кнопкой по ярлыку игры, выберите **Свойства** и в графе **Объект** после кавычек через пробел допишите **+set com_allowconsole**. Вся строка будет выглядеть примерно так: **«C:\Program Files\Activision\Wolfenstein\SP\Wolf2.exe» +set com_allowconsole**.

В самой игре жмите **правый Alt** + **левый Alt** + ~ (тильда) и в появившейся консоли печатайте коды:

giveallintel — собраны все данные

givepowers — открыты все способности медальона

giveallpowerupgrades — все апгрейды для способностей медальона

givegold x — дает x золота (вместо x печатайте число)

god — бессмертие

notarget — враги вас не замечают

momoney — дает $31 337

giveachievements — разблокирует все достижения

giveobjectives — открывает задания

Следующие коды призывают врагов или союзников. Но работают они только в том случае, если нужный персонаж есть на текущем уровне.

spawn enemies_elite_guard— Elite Guard с ножом

spawn enemies_elite_guard_02 — Elite Guard с плеткой

spawn enemies_ak_flame_trooper — солдат с огнеметом

spawn allies_kreisau_soldier_01 — дружелюбный солдат Крейсау с MP40. Если вместо 01 в конце кода печатать другие числа (вплоть до 05), будут появляться солдаты с разным внешним видом

spawn enemies_despoiled_green — зеленый скелет

spawn enemies_ak_heavy_trooper — тяжелый пехотинец

spawn enemies_despoiled_red — красный скелет

spawn enemies_ak_rocket_trooper — летающий фашист

spawn enemies_scribe — фашист-маг

spawn enemies_sniffer — мутант

spawn enemies_wehrmacht_officer — офицер вермахта с MP40

spawn enemies_wehrmacht_sniper — снайпер

spawn enemies_wehrmacht_infantry — солдат с винтовкой Kar98

spawn enemies_wehrmacht_infantry_mp40 — рядовой вермахта с MP40

spawn enemies_altered — большой мутант-невидимка

spawn enemies_ak_assassin — ассасин

spawn enemies_SS_officer — офицер с MP43

spawn enemies_SS_sentry — рядовой с MP43

spawn allies_kreisau_erik — дружелюбный Эрик Энгл с MP40

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

Battlestations: Pacific

В начале первой миссии за Японию можно найти «Торпедный катер — 23». Если его потопить, то появится надпись: «Его звали Генри, но эта история не о нем». В конце этой же миссии можно сбить самолет Дональда. Генри и Дональд — имена главных персонажей **Battlestations: Midway**. Игра как раз начиналась с налета японцев на Перл-Харбор, только играли мы за американцев. — *Илья Цыганков*

Ghostbusters

На базе охотников на втором этаже есть компьютер с такой вот надписью на черном фоне: «Conglaturation !!! You have completed a great game. And prooved the justice of our culture. Now go and rest our heroes!» Такая же надпись на таком же черном фоне служила финальной заставкой к игре **Ghostbusters** для NES (вышла в 1986 году в Японии и в 1988-м — в США). Дело в том, что в тексте уйма ошибок, а сама игра была настолько унылой, что даже правильно написанная фраза с ней ну никак не вяжется. Переводится текст примерно так: «Праздравляю !!! Вы только что завершили великую игру. И доказали правосудие нашей культуры. Теперь иди и отдыхай наши герои!» — *Алвис Звиргздиньш*

Still Life 2

Играя за Викторию и находясь в доме маньяка, в гостиной на первом этаже можно найти на полке книгу, про которую героиня скажет: «Книга, написанная каким-то Стивеном Бахманом, ужастик». На самом деле имя автора — это сочетание имен Стивена Кинга и Ричарда Бахмана. А Ричард Бахман, в свою очередь, псевдоним Стивена Кинга. — *Роман Гаврилов*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

Trine

В игре часто попадаются платформы, наступив на которые игрок падает вниз. Этого легко избежать, если магом создать на платформе куб и запрыгнуть на него (этот же трюк работает и с доской). Главное — не касаться самой платформы.

Вообще, кубы в игре очень полезны. Их можно с помощью левитации (или бросая рыцарем) насаживать на шипы (причем как на вертикальные, так и на горизонтальные). Тогда шипы не причиняют вреда. Таким способом можно добраться до различных секретных мест. — *Дмитрий Ренев*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim от фирмы «1С». Чтобы получить приз, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию по телефону (495) 231-23-65.

ТЕСТ НОМЕР 11 НОЯБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какой новый монстр появился в игре «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**» по сравнению с двумя предыдущими частями серии?

А. Кровосос
Б. Снорк
В. Зомбированные сталкеры
Г. Полтергейст
Д. Бюрер

2. Section 8 — это продолжение какой игры?

А. F.E.A.R. Extraction Point
Б. Section 7
В. Unreal Tournament 3
Г. The Operative: No One Lives Forever
Д. Никакой

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Сейчас **Operation Flashpoint: Dragon Rising** и **ArmA 2** — это две разные игры, не связанные между собой. Однако первая часть **ArmA: Armed Assault** была прямым продолжением игры **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**. Но издатель поссорился с разработчиком, в результате серии разделились.

А. Да, бывает и такое.

Б. Эти две серии никогда не были связаны друг с другом.

4. Компания **PopCap Games**, разработавшая огромное количество казуальных хитов (среди них **Bejeweled**, **Zuma**, **Bookworm Adventures** и **Plants vs. Zombies**), не всегда занималась несерьезными проектами. Примерно до 2000 года она пыталась делать «большие» игры, но у нее это плохо получалось. Тогда компания переключилась на казуалки — и вдруг выяснилось, что именно они получаются у PopCap Games лучше всего.

А. Хорошо, что они вовремя нашли свое предназначение.

Б. Ерунда, PopCap Games изначально делала только казуалки.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

5.

— The human race requires judgment!

— And you're going to judge us? Do you get all of your ideas from comic book villains?

(— Человеческая раса нуждается в каре!

— А ты у нас, значит, каратель? Ты все свои идеи берешь у комиксовых злодеев?)

А. The Darkest of Days
Б. Batman: Arkham Asylum
В. Divinity 2: Ego Draconis
Г. Resident Evil 5
Д. Wolfenstein

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. World in Conflict: Soviet Assault
Б. Линия фронта: Битва за Харьков
В. Черные бушлаты
Г. Order of War
Д. Codename Panzers: Cold War

7. Какая игра (или игры) серии **Halo** были портированы на PC? Ответ выбирайте только один.

А. Halo: Combat Evolved
Б. Halo 2
В. Halo: Combat Evolved и Halo Wars
Г. Halo: Combat Evolved и Halo 2
Д. Halo 3

Призы

Пятеро победителей получат по коробке с игрой **Red Faction: Guerrilla** от компании «**Акелла**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

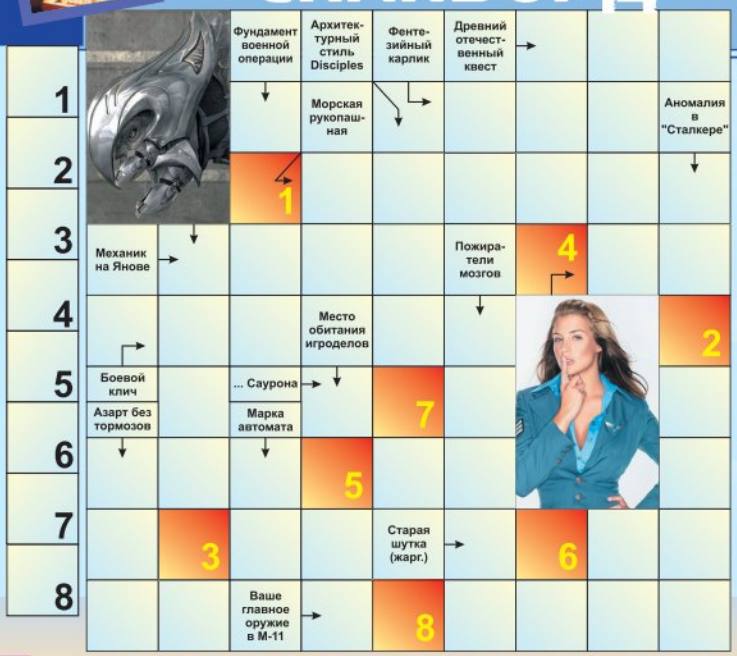
1) Либо на электронный ящик ***contest@ igromania.ru*** с темой «**Тест 11. Ноябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 11. Ноябрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Тест 11. Ноябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

СКАНВОРД НОМЕР 11 НОЯБРЬ



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

Пять игр «**Mount & Blade: Огнем и мечом**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 11. Ноябрь**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 11. Ноябрь**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Сканворд 11. Ноябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

Фотографическая память 11. НОЯБРЬ

Завод «Юпитер» *Деревня Копачи* *Карьер* *Скадовск* *Путепровод-1*

Правила

Вам нужно правильно указать, какие локации из игры «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» изображены на картинках. Например: 1 — завод «Юпитер», 2 — деревня Копачи и т.д.

Призы

Пять коробок с игрой «**Линия фронта: Афганистан'82**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 11. Ноябрь**»

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 11. Ноябрь**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте** «**Фотопамять 11. Ноябрь**».

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №9/2009

Тест №9. Сентябрь

Правильные ответы

1. Г (для производства канатов в **ANNO 1404** нужна такая производственная цепочка: лесопилка, мастерская по производству инструментов, конопляные поля, мастерская по производству канатов).

2. Д (в **Red Faction: Guerrilla** нет гонок по Марсу в компании трех участников).

3. Б (**MechWarrior 3** — не последняя на данный момент игра серии).

4. А (Мишель Ганье раньше действительно никогда не делал игры).

5. А (цитата из **Bionic Commando**).

6. В (скриншот из Red Faction: Guerrilla).

7. Д (Хадокен в **Street Fighter 4** испокон веков делается так: вниз, вниз-вперед, вперед + удар рукой).

Победители

Писем с правильными ответами: 12.

Победителями становятся:

1. Игорь Алексеев (п. Приволжский, тел. 7 960 *** 79 26)
2. Илья Мелинчук (Санкт-Петербург, тел. 7 960 *** 03 92)
3. Никита Косов (Кропоткин, тел. 7 918 *** 70 56)

Призы

Первое место — акустическая система **TDE 231/2.1** с выносным пультом управления.

Второе место — двухканальный сетевой фильтр **KF-BM-07/2K** с защитой телефонной, модемной и ТВ-линии.

Третье место — гарнитура **H 2001**.

Все призы предоставлены компанией **Topdevice** (***www.topdevice.ru***).

Сканворд №9. Сентябрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Моррис, Джилл, ксерокс, акрид, Мейсон, ЛС, хит, Триер, Геральт, Элейн, каст, герб. По вертикали: Джокер, Рурк, СВД, лаг, ПК. Ключевое слово: **кувалда**.

Победители

Писем с правильными ответами: 522. Из них 64 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Рудольф Ряценко (Архангельск)
2. Валерий Иванов (Хабаровск, тел. 7 909 *** 10 99)
3. Андрей Щербаков (Саратов, тел. 7 927 *** 79 03)
4. Владимир Кирэу (Иркутск, тел. 7 904 *** 67 73)
5. Евгений Климов (Санкт-Петербург, тел. 7 911 *** 52 64)

Призы

Пять коробок с игрой «**Ост-Индская компания**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

Фотографическая память №9. Сентябрь

Правильные ответы (Wolfenstein)

3, 4, 5, 2, 1

Победители

Писем с правильными ответами: 389. Из них 75 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Минас Акопян (Ростов-на-Дону)
2. Михаил Чадков (с. Китово, тел. 7 908 *** 18 52)
3. Дмитрий Труханович (Северодвинск)
4. Александр Луховской (Серпухов, тел. 7 915 *** 54 85)
5. Андрей Чапрак (Нижний Новгород)

Призы

Пятеро победителей получают по коробке с игрой «**День Победы 3**» от **Snowball Studios** и фирмы «**1С**».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 1, 3, 2, 4, 5

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 11. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 11. Ноябрь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания», офис 371**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **ноябрьские** конкурсы принимаются до **22.11.2009**. Итоги будут подведены в **январском** номере журнала за 2010 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

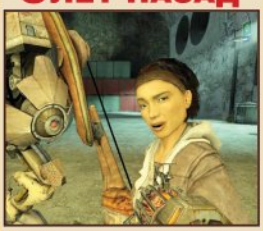
не ошибиться с выбором
из первых рук
бесплатный софт и игры
xbox 360
ps3
новый
помещается в карман
в два раза чаще
журнал
суперцена
в два раза дешевле
удобный формат
от создателей
новости
«игромании»
игромания лайт
два раза в месяц
в продаже
подробности на igromania.ru
рекомендации
dvd в каждом номере
pc
wii
дешевле любого другого журнала
в разработке
psp
ничего лишнего
8 гб видео
мультиплатформенность
nintendo ds
разброс мнений
коды
видеомания
пасхалки
железные новинки
рецензии
видеообзоры
релизы
конкурсы
игра за минуту

Игорь Асанов, Станислав Ломакин

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Half-Life 2

ДАТА ВЫХОДА	2004
ЖАНР	Бесконечный полураспад
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Valve Software



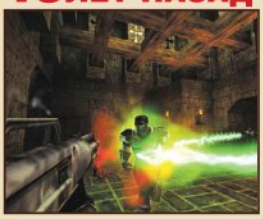
Пять лет назад **Half-Life 2** стала единственной игрой, объединившей столь непохожих в игровых вкусах людей, как редакторы «Игромании».

Десять баллов, выставленные тогда Александром Кузьменко, не вызывали сомнения даже самых ярых шутероскептиков; желающих писать альтернативные рецензии (как в случае с **Doom 3**) тоже не нашлось — все просто играли. Сейчас на это можно взглянуть уже по-другому: Half-Life 2 стала не только игрой года, но и последним дорогим PC-эксклюзивным (Xbox-версия вышла только спустя год и нещадно тормозила) блокбастером, не считая **Crysis**. Но если Crysis представлял из себя скорее ходячий пучок новейших технологий, то у HL2 было то самое, что Остин Пауэрс называл игривым словечком «моджо». Оно было повсюду — в изгибе фирменной монтировки, оранжевом костюме химзащиты, ржавом каркасе болотного багги и квадратных очках Гордона Фримена. Послевкусие от гениальной игры испортили сами же Valve, решившие растянуть историю на долгие три эпизода, из которых на данный момент вышли только два. Еще чуть-чуть — и нам уже придется заново вспоминать, с чего же там все начиналось…

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Unreal Tournament

ДАТА ВЫХОДА	1999
ЖАНР	Другая сторона дефматча
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	GT Interactive/Epic Games/Digital Extremes



По загадочному стечению обстоятельств два самых значимых мультиплеерных шутера пятилетки, **Quake 3: Arena** и **Unreal Tournament**, вышли с разницей в 10 дней. Обе игры делались по одинаковой схеме, где мультиплеер был приоритетом номер один: одиночная часть представляла из себя ту же сетевую игру с ботами. Несмотря на то, что обе игры были чудо как хороши, **Epic** обставили **id Software** по очкам. Q3 представлял из себя скорее исправленное и дополненное переиздание прошлых частей, тогда как UT был полон новых идей. Оригинальные игровые режимы Domination и Assault, своеобразная физика передвижения, основанная на доджах, интереснейшие карты, режим Capture the Flag, преобразившийся благодаря новому артефакту — персональному телепортатору. Даже к такой вещи, как искусственный интеллект ботов, Epic подошли по-своему, пригласив для этого Стивена Полжа, придумавшего первого в своем роде бота для **Quake** — Reaper Bot. В итоге успех Q3 и UT был поделен примерно пополам: к огромной армии фанатов Quake присоединилась не менее яркая толпа поклонников UT, но именно «эпикам» отошла большая часть наград игровой прессы — за новаторство.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Wing Commander 3: Heart of the Tiger

ДАТА ВЫХОДА	1994
ЖАНР	Возвращение джедая
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Origin Systems

Если вы вдруг захотели приобщиться к легендарной серии **Wing Commander**, рекомендуем начать именно с третьей части: выход этой игры стал, мягко говоря, поворотным моментом относительно многих важных вещей. Первым делом **Origin** отказались от спрайтов в пользу полигонов — до выхода первого Quake, на минутку, оставалось больше года, а все аппаратные нагрузки приходились на процессор просто потому, что 3D-ускорители еще предстояло изобрести. Вдогонку к этому была полностью обновлена линейка звездолетов — игра обрела практически новый дизайн, и вкупе с новой графикой все смотрелось сущим «Вавилоном-5». Впрочем, на этом Крис Робертс, окрещенный тогда Джорджем Лукасом от компьютерных игр, не остановился: последним нокаутом конкурентам стало полноэкранное видео, пришедшее на смену пиксельной мультипликации. Сравнение с Лукасом не случайно: главную роль в межуровневых роликах Wing Commander отныне играл сам Марк Хэмилл, за 17 лет до этого побывавший в образе Люка Скайуокера. В последующих сериях к Хэмиллу присоединились не менее известные Малькольм Макдауэл («Заводной апельсин») и Марк Дакаскос, сыгравший потом в двух десятках боевиков уровня «Кикбоксер 5: Возмездие» и экранизации Double Dragon.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Escape from the Planet of the Robot Monsters

ДАТА ВЫХОДА	1989
ЖАНР	Шутер с тактильными ощущениями
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Domark/Tengen

Про внезапно возникший интерес к эстетике трэш-хорроров и научной фантастики 50-х мы начали рассказывать еще в прошлом номере с игры про гигантских муравьев **It Came from the Desert**. Моду поддержал вышедший в том же году шутер с длиннющим названием **Escape from the Planet of the Robot Monsters**. Его авторами были **Tengen** — одно из самых плодовитых подразделений **Atari** конца 80-х и начала 90-х, каждый раз по-новому подходившее к разработке экшенов. К примеру, их дилогия **Gauntlet** напоминала серьезный **Golden Axe** в top-down-ракурсе, **Shinobi** была уже платформером, а Escape вообще использовала изометрию.

Никаких пересечений с конкретным би-муви в игре не было, однако нарочито дурацкий сюжет и грубоватая постановка сами по себе были любовной отсылкой к первым фильмам соответствующего жанра. «Планета X», представляющая из себя искусственный астероид, загадочная лаборатория с симпатичной женщиной-ученым, раса рептилионов, жаждущая поработить человечество, — такое не постеснялся бы снять и сам король низкобюджетной фантастики Эд Вуд. Как и во всех играх Tengen, у Escape была своя изюминка: в аркадный автомат с игрой были встроены джойстики с эффектом Холла — далекие прародители Dual Shock.

DRAGON AGE™
НАЧАЛО

МЕЖДУ ДОБРОМ И ЗЛОМ ОСТАЕТСЯ НАДЕЖДА.

Вы — серый Страж, один из последних представителей древнего ордена Хранителей. У вас нет родины, нет хозяина, нет расы. Ваш долг – служить добру, невзирая на цену. Вам предстоит зажечь огонек надежды там, где ее уже не ждут, собрать отряд героев, объединить разрозненные королевства и уничтожить древнего врага. Ваш путь будет непростым, ибо порой придется принимать тяжелые и страшные решения, но лишь они помогут спасти обреченную землю от демонов.

РЕКЛАМА

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ BALDUR'S GATE™

BIOWARE™

www.dragonageorigins.ru
www.dragonage.bioware.com

PC DVD ROM · PlayStation Network · PLAYSTATION 3 · XBOX 360 · 18 · www.pegi.info

© 2009 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия BioWare, Dragon Age и логотип Dragon Age являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками EA International (Studio and Publishing) Ltd. "PlayStation" и "PS" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются на основании лицензии, предоставленной Microsoft. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям.

реклама

Они рвутся в наш мир!

Зайди на aion.ru/webcam и убедись сам.*

*Поднеси журнал к монитору и готовься к битве.

AION